ДЕЛА МИНУВШИХ ДНЕЙ

SA-03

Текст: Бет Миллер
Иллюстрации: Алекс Стоун
Логотип: Джефф Лобинштейн, Мэтт Хердт

Разработчик Shadowrun Missions: Стивен "Бык"Раткович
Разработчик Shadowrun: Джейсон М. Харди
Верстка и дизайн: Мэтт Хердт
Главные дизайнеры: Брент Эванс, Кэт Харди

CATALYST game labs

НУ, Я БЫ НЕ ХОТЕЛА ЭТО ПОВТОРЯТЬ

ОБЛОЖКА
НУ, Я БЫ НЕ ХОТЕЛА ЭТО ПОВТОРЯТЬ
ВСТУПЛЕНИЕ
ОБЗОР МИССИИ
СЦЕНА 1
СЦЕНА 2
СЦЕНА 3
СЦЕНА 4
СЦЕНА 5
СЦЕНА 6
ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ
БЕГОТНЯ
ТЕНЕВОЙ СОСТАВ
ИТОГОВЫЙ ПРОТОКОЛ

Сара погружается в мягкое удобство настоящих подушек из гусиного пуха с самодовольной улыбкой на лице. Эта улыбка определенно была вызвана не так-себе-усилиями мужчины, который только что захрапел рядом с ней. Когда ее взгляд падает на него, в нем мелькает презрение - если она вообще удосуживается подумать о нем. Ее притворный восторг и фальшивая похвала в конце их довольно тусклого и смущающе короткого свидания были актерской работой, с которой трудно было бы сравниться любой трид-звезде - и мужчина проглотил ее взахлеб. Всегда можно было рассчитывать на то, что мужчины слышат именно то, что хотят.

Как любовник - а она использует этот термин вольно, даже в своем собственном сознании - Дэррил Роуз являл собой разочарование, от которого она избавится, как только утром он перепишет на нее свою маленькую фармацевтическую компанию, сделав ее дочерней компанией Ренраку. Его маленькой жене было более чем приятно вернуть его снова, хотя Сара даже не понимала, зачем этой женщине нужен заурядно скучный мужчина. Черт возьми, да единственная причина, по которой Сара позволила ему провести с ней время - не говоря уже о лучшем сексе, который он когда-либо видел в своей жалкой маленькой жизни - это тысячи квадратных метров недвижимости, ради которой его дед положил свою жизнь, превратив ее в небольшую прибыльную компания еще до жуков и бомбы.

Нет, настоящая ценность забывчивого мистера Роуза - это то, что он может дать ей и ее начальству. Его компания - хорошее начало. Изначальная штаб-квартира корпорации в старой Зоне Сдерживания почти оправдывает себя. Но настоящая награда - это исследовательская лаборатория на заброшенной фабрике.

Кажется, что покойный Пол Роуз был столь же гениален, как его внук посредственен. Он лично исследовал многие методы лечения Пробужденных, которые и привели его компанию к огромному успеху. Лечебное использование дипвида может быть прибыльным, а его методы очистки психо, направленные на уменьшение побочных эффектов, по-прежнему является отраслевым стандартом, но настоящий приз, возможно, все еще ждет, когда она его заберет.

Похоже, что основатель "Фармацевтики Розовой Долины" был очарован возможностями флуоресцентных астральных бактерий. Может быть, он был гением, а может, экстрасенсом, но похоже, что, по крайней мере по словам его внука, Пол Роуз как раз исследовал вакцину против ФАБ, когда появились жуки и была воздвигнута стена.

И если это исследование имеет какое-то значение, Сара была бы готова поцеловать мужчину, спящего рядом с ней в своей собственной версии блаженного невежества... серьезно.

ВСТУПЛЕНИЕ

ОБЛОЖКА
НУ, Я БЫ НЕ ХОТЕЛА ЭТО ПОВТОРЯТЬ
ВСТУПЛЕНИЕ
ОБЗОР МИССИИ
СЦЕНА 1
СЦЕНА 2
СЦЕНА 3
СЦЕНА 4
СЦЕНА 5
СЦЕНА 6
ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ
БЕГОТНЯ
ТЕНЕВОЙ СОСТАВ
ИТОГОВЫЙ ПРОТОКОЛ

SRM 5A-03: Дела минувших дней - это приключение из динамической кампании *Shadowrun Missions*. Полная информация о динамической кампании доступна по ссылке shadowruntabletop.com/missions и включает в себя руководство по созданию персонажей для кампании и регулярно обновляемый FAQ. Все карты, раздаточные материалы для игроков и другие вспомогательные средства находятся в конце этой книги.

ПОДГОТОВКА К ПРИКЛЮЧЕНИЮ

Приключение *SRM 5A-03: Дела минувших дней* предназначено для пятой редакции *Shadowrun*, и вся информация о персонажах и правилах относится к пятой редакции правил *Shadowrun*.

Структура приключения

SRM 5A-03: Дела минувших дней состоит из нескольких сцен. Эти сцены составляют основу приключения, которое должно быть завершено примерно за четыре часа. Если у вас не хватает времени, то стоит упростить каждую сцену и давать игрокам больше зацепок и наводок, чтобы помочь им пройти приключение.

Каждая сцена описывает наиболее вероятную последовательность событий, а также то, как справляться с неожиданными поворотами, которые неизбежно возникают. Каждое описание сцены содержит следующие подразделы, предоставляющие Мастеру Игры (МИ) всю необходимую информацию.

- **Сканируй это** дает краткий обзор событий сцены, позволяя вам сразу прочувствовать встречу.
- **Так им и скажи** - текст для чтения вслух игрокам, который описывает, что их персонажи воспринимают в начале сцены. Вы можете свободно изменять повествование, насколько хотите, чтобы соответствовать группе и ситуации, поскольку персонажи могут прибыть на место действия другими способами или при других обстоятельствах, чем предполагает текст.
- **За кулисами** охватывает большую часть сцены, описывая, что происходит, что делают неигровые персонажи, как они будут реагировать на действия игровых персонажей и так далее. Здесь также описана обстановка встречи, условия окружающей среды и другие свойства локации, а также присутствуют описания важных предметов.
- **Выжать максимум** рассматривает возможности, как сделать сцену более сложной для опытных или сильных персонажей, а также другие способы, прибавляющие остроты игре. Этот раздел обычно следует использовать только для домашних игр или когда времени много. На большинстве конвентов и открытых мероприятий МИ следует пропускать этот раздел. Он служит добавлением к сцене, но не содержит важной информации.
- **Отладка** предлагает решения для потенциальных проблем, которые могут возникнуть во время сцены. Хотя и невозможно предвидеть все, что может сделать группа игровых персонажей, но в этом разделе делается попытка предвидеть общие проблемы и приводятся предложения по их решению.

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Мастерение - это больше искусство, чем наука, и каждый МИ делает все по-своему. Используйте собственный стиль, когда дело доходит до подготовки и проведения приключения, и делайте все, что считаете нужным, чтобы провести лучшую игру *Shadowrun*, какую только можете. Приключения *Shadowrun Missions* рассчитаны на стандартные четыре часа.

Помните об этом во время приключения. Вы должны оставить не менее 15–20 минут в конце игры, чтобы заполнить все необходимые документы и раздать **Итоговые Протоколы** игрокам (убедитесь, что у вас достаточно их копий, чтобы раздать по одной каждому игроку после старта приключения.) В этом разделе предлагаются некоторые рекомендации, которые могут оказаться полезными при подготовке к проведению SRM 5A-03: Дела минувших дней (или любому другому приключению *Shadowrun Missions*).

Шаг 1. Прочитайте приключение

Внимательно прочтите приключение от начала до конца. Получите представление об общем сюжете и о том, что происходит в каждой сцене. Таким образом, в случае чего вас не застигнут врасплох, и вы сможете легко адаптироваться под ситуацию.

Шаг 2. Сделайте заметки

Читая приключение, делайте заметки для себя, которые помогут вам. На что стоит обратить внимание: основные точки сюжета (чтобы вы могли их все сразу видеть), имена неигровых персонажей, возможные проблемы, которые вы замечаете или ситуации, в которых, на ваш взгляд, конкретный персонаж может реализоваться, а также другие вещи, которые вы хотите иметь в виду.

Шаг 3: Узнайте персонажей

Перед тем, как начать приключение, изучите листы персонажей и их **Итоговые Протоколы**, чтобы получить основную информацию об их умениях, о которых

нужно помнить во время игры. Также просмотрите предыдущие события в жизни персонажей, перечисленные в Итоговых Протоколах, чтобы определить реакцию НИП на них, если необходимо.

Шаг 4. Без паники!

Мастерение предполагает жонглирование множеством разных действий. Иногда вы подбрасываете мяч и что-то забываете или просто делаете ошибку. Так бывает, не переживайте. Никто не идеален, и все совершают ошибки. Просто выдохните и продолжайте. Ваши игроки поймут и забудут об этом, как только вы вернетесь к игре.

Шаг 5: Бросьте вызов игрокам

МИ должны бросать вызов игрокам, но, как правило, не должны их подавлять. Это не значит, что игры не могут быть смертельными. Если персонажи умирают из-за своих действий и последствий этих действий, пусть так и будет. Но идея состоит в том, чтобы бросить вызов игрокам и их персонажам, а не похоронить их. Если враги и проблемы слишком легкие для присутствующих персонажей, то усильте их. С другой стороны, если персонажи сильно проигрывают врагам, то ослабьте их. Делайте миссии сложными, но не невозможными.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В приключениях *Shadowrun Missions* используются правила, представленные в Основной книге правил *Shadowrun*, пятая редакция (*SR5*). Стандартные правила, такие как проверки на успех, пределы, глюки, критические успехи и другие общие механики, описаны в *SR5* и не повторяются в этом приключении.

При подготовке к приключению имейте в виду, что персонажи не обязательно будут составлять сбалансированную группу. Вполне возможно, что партия будет целиком состоять из техномантов или природных шаманов. Если из-за таких осложнений персонажи во время приключения упираются в стену, проявите гибкость и придумайте, как вы вернете их к сюжету.

Неигровые персонажи

Неигровые персонажи (НИП) необходимы для любого приключения. Они союзники, антагонисты и второстепенные персонажи, которые взаимодействуют с персонажами игроков. НИП в этом приключении уже созданы, и их можно встретить на протяжении всего приключения.

Незначительные НИП, как правило, встречаются в одной сцене, и обычно имеют лишь краткое описание, отмечающее только их важные навыки и снаряжение

Описания основных НИП могут быть найдены в главе **Теневой состав** в конце книги. У них есть более подробные описания, включая большинство навыков и снаряжения, к которому у них есть доступ.

НИП в этом приключении, как правило, должны противостоять среднему персонажу игрока, но может потребоваться некая корректировка для соответствия определенной группе персонажей, особенно - более опытной и сильной. Сцены и описания НИП предлагают советы по настройке НИП согласно способностям персонажей в вашей группе. Чтобы настроить уровень силы НИП, обратитесь к разделу **Помощники и препятствия** (стр. 378, *SR5*). При оценке НИП в этом приключении учитывайте способности персонажей и соответствующим образом изменяйте их.

Сложность миссии

МИ рекомендуется использовать собственное суждение и регулировать сложность встречи с учетом способностей игроков. Если у игроков нет магической поддержки, замените магическую защиту обычной. Если игроки слабы в бою, уменьшите количество врагов на одного или двух. И наоборот, если они легко сокрушают оппонентов, то добавьте в бой одного или двух врагов. Миссии должны быть сложными и трудными, но не непреодолимыми.

Простой способ отрегулировать сложность - просто увеличить запас кубиков и Рейтинги врагов. Простые +1 или +2 кубика ко всем боевым и защитным проверкам дают врагам небольшой прирост силы, а +3 или +4 - сделают их действительно грозными. Увеличение их Рейтинга даст им больший групповой запас кубиков Грани, и МИ рекомендуется использовать их Грань, когда это логично.

Часто сама сцена боя подскажет вам, должна ли она быть сложной, или просто служить в качестве незначительного препятствия, которое игроки должны преодолеть. По возможности используйте это руководство, когда нужно настроить врагов и встречи. Если прямо не сказано иного, то предположим, что сцена просто должна бросить вызов игрокам.

Несколько слов о добыче

МИ должны быть осторожны с тем, к чему они дают игрокам доступ, потому что те могут и будут пытаться украсть все, что не прибито (и даже в этом случае у них часто есть с собой монтировки и молотки, чтобы справиться с гвоздями). Shadowrun Missions устроены по принципу, что два игрока, которые выполнили одни и те же миссии, будут иметь примерно одинаковое количество доступных им ресурсов (плюс-минус кое-что за переговоры и немного незначительной добычи), поэтому, когда игроки могут украсть и присвоить много снаряжения или имеют возможность заполучить дорогой транспорт, кибердеки или амулеты,

ОБЛОЖКА
НУ, Я БЫ НЕ ХОТЕЛА ЭТО ПОВТОРЯТЬ
ВСТУПЛЕНИЕ
ОБЗОР МИССИИ
СЦЕНА 1
СЦЕНА 2
СЦЕНА 3
СЦЕНА 4
СЦЕНА 5
СЦЕНА 6
ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ
БЕГОТНЯ
ТЕНЕВОЙ СОСТАВ
ИТОГОВЫЙ ПРОТОКОЛ

это может сломать баланс и сделать игру нечестной по отношению к игрокам, у которых не было возможности получить эти вещи. МИ следует по возможности не позволять игрокам получать слишком ценную добычу.

Чикаго, ЗС, Шум и Счетчики фона

Несмотря на то, что для многих Чикаго и Зона Сдерживания Города Жуков являются синонимами, ЗС составляет менее одной трети от территории са мого Чикаго, не считая пригородных районов и сельскохозяйственных угодий, связанных с городом. Но ЗС по-прежнему велика, и это прогнившее, выпотрошенное, дикое сердце Города Ветров. Она начинается н а 115-й улице на юге и тянется почти на тридцать километров на север до Бельмонт-авеню и простирается от озера Мичиган на востоке до около пятнадцати километров вглубь города до Гарлем-авеню на западе. Множество снесенных зданий и наспех возведенных баррикад были установлены и укреплены за три года существования Зоны Сдерживания, и даже сейчас, почти двадцать лет спустя, этот барьер представляет собой внушительную границу между Зоной и внешним миром. Предположительно, любой может свободно перемещаться между Зоной и Чикаго, но Одинокая Звезда наблюдает за теми, кто выходит, а банды и уличные вожаки очень внимательно следят за теми, кто входит.

Из-за взрыва Чермака, нашествия жуков, изнуряющих эффектов ФАБ III, годов смерти и метачеловеческих страданий астральное пространство внутри и вокруг Зоны ужасно. Если в сцене не указано иное, примите значение Счетчика фона по умолчанию, равное 2, когда персонажи находятся в Зоне Сдерживания. Счетчик время от времени сильно колеблется, поэтому игроки должны ожидать столкнуться со всем, от высоких значений Счетчика фона и пустот маны до различных аспектов фона и искажений маны (см. полные правила во врезке **Счетчики фона**. Будущие книги правил *Shadowrun* могут изменить эти правила). Районы Чикаго за пределами ЗС также могут пострадать от Счетчика фона из Зоны.

Помимо Счетчика фона, ЗС - виртуальный кошмар для декеров и техномантов. Постоянное низкоуровневое фоновое излучение в сочетании с явным отсутствием современного матричного вещательного оборудования в этой зоне приводит к высокому уровню постоянного фонового Шума, который затрудняет даже базовую матричную связь. Уровни Шума будут варьироваться от области к области, но, если иное не указано в сцене, обозначьте уровень Шума равным 2 каждый раз, когда персонажи находятся в Зоне Сдерживания.

СЧЕТЧИКИ ФОНА

Счетчик фона налагает на запас кубиков отрицательный штраф, равный своему рейтингу, на все проверки, которые связаны с магией или используют ее каким-либо образом (например, заклинания, призыв, чувствование, любая проверка, сделанная во время астрального проецирования, и любой активный навык адепта, включая такие способности, как Убийственные Руки, Критический Удар, Большой Прыжок, Улучшенные Навыки и т. д.). Двойственные существа и духи применяют этот штраф ко всем действиям.

Аспектные Счетчики фона дают повышение предела для проверок магии (см. выше) любому метачеловеку, духу или существу двойственной природы, которое соответствует аспекту домена. Это включает в себя пределы Мощи заклинаний, поэтому заклинатели должны быть осторожны, так как им может быть трудно контролировать дополнительный прилив маны. Любое магически активное существо, которое не соответствует аспекту домена, должно рассматривать его в качестве обычного Счетчика фона и подвергаться соответствующему штрафу.

Счетчики фона выше 12 называются всплесками маны (для аспектных доменов), либо пустотами маны (для магически мертвых зон) и очень опасны. Все существа, которые магически или астрально активны каким -то образом (двойственность, астральное восприятие, владение заклинаниями, активная сила адепта, активные фоки и т. д.), получают от Счетчика 12 единиц оглушающего урона без возможности сопротивления каждый ход, пока они магически активны и подвергаются воздействию всплеска или пустоты.

Бумажная работа

По окончанию приключения Shadowrun Missions есть несколько документов, которые нужно заполнить.

Во-первых, убедитесь, что каждому игроку выдали копию **Итогового Протокола**. Пожалуйста, убедитесь, что заполнили их и подписали для всех персонажей. С целью экономии времени можно попросить игроков заполнить разделы со значениями, которые им присвоены. Учитывайте действия персонажей в сценарии при предоставлении модификаторов репутации в соответствии с правилами (стр. 372, *SR5*).

Во-вторых, удостоверьтесь, что все игроки обновили **Календарь Миссий** своего персонажа. Персонажам разрешается выполнять одну миссию в неделю. Календарь используется для отслеживания ежемесячных расходов персонажа на образ жизни, приключений и времени простоя.

Наконец, как только приключение завершено, МИ следует зайти на официальный форум *Shadowrun* по ссылке forum.shadowruntabletop.com и заглянуть в раздел *Shadowrun Missions*. Там есть раздел, в котором публикуются результаты приключений. Эти результаты повлияют на будущие приключения. Без обратной связи с МИ, поступки персонажей не смогут повлиять на большую кампанию.

ОБЛОЖКА
НУ, Я БЫ НЕ ХОТЕЛА ЭТО ПОВТОРЯТЬ
ВСТУПЛЕНИЕ
ОБЗОР МИССИИ
СЦЕНА 1
СЦЕНА 2
СЦЕНА 3
СЦЕНА 4
СЦЕНА 5
СЦЕНА 6
ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ
БЕГОТНЯ
ТЕНЕВОЙ СОСТАВ
ИТОГОВЫЙ ПРОТОКОЛ

ОБЗОР МИССИИ

ОБЛОЖКА
НУ, Я БЫ НЕ ХОТЕЛА ЭТО ПОВТОРЯТЬ
ВСТУПЛЕНИЕ
ОБЗОР МИССИИ
СЦЕНА 1
СЦЕНА 2
СЦЕНА 3
СЦЕНА 4
СЦЕНА 5
СЦЕНА 6
ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ
БЕГОТНЯ
ТЕНЕВОЙ СОСТАВ
ИТОГОВЫЙ ПРОТОКОЛ

Сара Сребролист узнала от генерального директора "Фармацевтики Розовой Долины" (во время приобретения компании ее корпорацией), что фирма разрабатывала вакцину против ФАБ еще до того, как появились жуки и все пошло к черту. Дэррил Роуз немного робок в своей бизнес-стратегии - он сместил акцент компании с болезней Пробужденных в сторону терапии зависимостей и забросил старые исследования своего деда. Сара нанимает бегущих в тени для добычи информации, якобы необходимой ее корпорации для доказательства права владения старой фирмой, но на самом деле она отправляет их за исследовательским материалом, который могли бы использовать в Ренраку, чтобы найти способ обезопасить своих магов, если мегакорпорациям вздумается сделать что-то неприятное - например, тайно начать массовое производство своей собственной боевой версии ФАБ III.

Мэгги Голдберг узнает о происходящем, когда Сара пребывает на встрече с ее начальником из Мицухамы Ито Такахарой. У Мэгги есть доступ к дополнительной информации - о том, что исследовательские помещения "Розовой Долины" находятся в зоне взрыва Чермак, и что какая-то комбинация вакцин и пагубной радиации превратила основателя компании в токсичного шамана. Она проинструктирована помочь бегущим и связывается с ними с предложением продать ей ценные данные, чтобы ни одна из корпораций не получила в свои руки что-то настолько опасное. Она предлагает поговорить с Лотаном Мудрым, чтобы узнать подробности о местности в этом клочке ЗС.

Лотан знает территорию, куда они направляются, и говорит бегущим, что они никогда не справятся самостоятельно. Он сражался с Основателем и утверждает, что смог победить, но потерял при этом свой старый фок. Он даст бегущим любую информацию, которую сможет, если они согласятся вернуть ему фок - при условии, что они выживут.

По пути в бывшую ЗС бегущих окружает местная мелкая банда, лидер которой все больше злится из-за того, что все эти новые люди приходят в ЕГО район, даже не получив разрешения, и занимаются делами, которые он считает своими по праву. Местный житель по имени Губер видит эти разборки, и предлагает помочь бегущим починить их машину в обмен на что-нибудь, что, вероятно, будет у них при себе - например, дополнительные обоймы с патронами. Если они упоминают ему о своем задании, он предлагает им товары в обмен на один из медицинских дронов, которыми, по слухам, владеет банда.

Когда бегущие добираются до исследовательского центра, то видят, что он находится достаточно близко к месту взрыва, и у них есть лишь немного времени, прежде чем они начнут ощущать воздействие радиации. На надземных участках все еще живут бродяги - мелкий варлорд и его банда, которые выполняют поручения Основателя. Медицинский дрон, которого ищет Губер, находится наверху у варлорда. Информация о вакцине находится в старом узле данных в подвале. Он отключен и обесточен, но именно это место Основатель и зовет домом. У него при себе фок Лотана, но теперь он связан с ним. И он не откажется от этой или других своих игрушек без боя.

СЦЕНА 1:

ТАКИЕ ПЛАНЫ НЕ ВСЕГДА ПРОВАЛЬНЫ

Сканируй это

Бегущих знакомят с Сарой Сребролист и им подробно рассказывают о том, что, по ее словам, представляет собой простую работу по изъятию данных с края зоны взрыва Чермака.

Так им и скажи

Дневной свет в Чикаго не сильно отличается от дневного света где-либо еще в СКАШ, если не обращать внимания на такие вещи, как изломанная линия горизонта, вездесущий смрад и отсутствие приличного сойкофе. По крайней мере, ночные дожди не позволили смогу стать слишком сильным.

День также наступает немного раньше, чем вы бы хотели слышать звонок вашего фиксера, но она, хотя бы, подождала, пока время не перейдет из диапазона "неприлично рано" в промежуток "просто неприятно".

"Хватит голодать, дружище", - говорит она, когда вы отвечаете на звонок по комлинку. "У меня есть для тебя дело за реальные, живые деньги. Простое изъятие данных, ноль проблем. Встретишь свою Мисс Джонсон в "Отеле Улицы Гейл" в Северном Милуоки. Да, и прихвати таблетки йода".

За кулисами

Сара Сребролист, которая всегда будет называть себя Мисс Джонсон, ждет пока приедет команда, потягивая из стакана что-то похожее на белое вино. Она явно одета, чтобы произвести впечатление - или соблазнить - и сосредоточит свое внимание на том, чтобы завоевать расположение члена команды, который, скорее всего, сочтет ее привлекательной, чтобы отвлечь его и заставить работать без лишних вопросов или переговоров. Она будет настолько кокетливой и общительной, насколько это необходимо, чтобы удерживать его внимание, не отталкивая остальных.

Бегущим предлагается заказать еду за ее счет, пока они ведут переговоры. Сара ничего не заказывает и, если ее спросят, объясняет, что известно, что в этом ресторане подают настоящее мясо, когда оно есть, а это не соответствует ее системе. Она выбрала ресторан специально, чтобы умиротворить бегущих, предполагая, что они будут гораздо более сговорчивыми, если в их организме будет немного настоящей еды.

Сара хочет, чтобы бегущие извлекли некоторые файлы из автономного узла в здании внутри бывшей ЗС, чтобы удостоверить право собственности на здание и его содержимое. Лица, которые она представляет, недавно приобрели компанию, владеющую этой собственностью, и она хочет убедиться, что ее работодатели получат максимум за за свои нюйены. Она предлагает бегущим по 5,000 нюйен (+500 нюйен за каждый чистый успех во встречной проверке Переговоров до 2,500 дополнительных нюйен максимум).

После того, как бегущие соглашаются на задание, она объясняет, что необходимые данные пребывают в автономном узле, который находится в подвале здания бывшей компании "Фармацевтика Розовой Долины" на углу Саут-Расин-авеню и Вест-20-Плейс. Успешная проверка знания Географии Чикаго или действующих Очагов Радиации (2) позволит бегущим определить, что это место все еще находится в зоне радиации. Сара говорит бегущим, что хочет, чтобы узел был доставлен ей в целости и сохранности. Если ее спросят, она ответит, что ее работодатели не заинтересованы в каком-либо другом оборудовании или сувенирах, которые могут находиться в здании, и поэтому группа может мародерствовать сколько пожелает. Единственное, что ее волнует - это узел.

ФАРМАЦЕВТИКА РОЗОВОЙ ДОЛИНЫ

ФРД - это частная фармацевтическая компания, основанная Полом Роузом в 2035 году, специализирующаяся на лекарствах для Пробужденных и лечении магических болезней. Штаб-квартира компании в настоящее время находится в Гэри, штат Индиана. Первоначально штаб-квартира вместе с центром исследований и разработок находились на авеню Саут-Расин. Пол всегда проявлял очень личный интерес к исследованиям, часто помогая химикам в центре исследований и разработок. Он работал на объекте, когда в 2055 году была возведена Зона Сдерживания, и, несмотря на все усилия его сына и исполняющего обязанности генерального директора Стивена Роуза, тот не смог убедить "Одинокую Звезду" позволить компании извлечь Пола. Когда 1 октября того же года произошел взрыв в Чермаке, близость объекта к эпицентру свидетельствовала, что почти наверняка никто из оставшихся сотрудников не выжил. Стивен прекратил все усилия по возвращению своего отца или остальных сотрудников и был утвержден на посту генерального директора в ноябре того же года.

Нынешний генеральный директор - Дэррил Роуз, внук первоначального основателя. Его отец начал расширять портфель компании за счет других терапевтических направлений, и Дэррил продолжал следовать той же бизнес-модели, пока Ренраку не купили компанию в начале этого года.

ОБЛОЖКА
НУ, Я БЫ НЕ ХОТЕЛА ЭТО ПОВТОРЯТЬ
ВСТУПЛЕНИЕ
ОБЗОР МИССИИ
СЦЕНА 1
СЦЕНА 2
СЦЕНА 3
СЦЕНА 4
СЦЕНА 5
СЦЕНА 6
ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ
БЕГОТНЯ
ТЕНЕВОЙ СОСТАВ
ИТОГОВЫЙ ПРОТОКОЛ

Выжать максимум

Здесь особо не разгуляешься. Сара станет прибегать к насильственным действиям, только если ничего другого не остается, предпочитая улаживать любые проблемы словами. Сам ресторан имеет минимальную безопасность, позволяя (как и в большинстве других мест в районе Чикаго) людям носить оружие, пока те прикладывают хотя бы минимальные усилия для его сокрытия, и полагая, что знание того, что все вокруг тоже вооружены, сократит насилие до минимума.

Отладка

Это прямая встреча с Мисс Джонсон. Единственное, что действительно может пойти не так - это если бегущие решат начать драку в ресторане или откажутся от работы. Если бегущие решат похулиганить, придайте Саре пару телохранителей, которые будут прикрывать отступление Сары через кухню. В любом случае переходите к Сцене 2 и измените то, что Мэгги скажет бегущим, в зависимости от их действий здесь.

Охрана (рейтинг профессионализма 5)

Тел	Лов	Реа	Сил	СВ	Лог	Инт	Хар	Сущ
6	5(7)	5(7)	4(6)	4	4	5	3	1.9

Инициатива: 10(12) + 3d6
Перемещение: 10(14)/20(28)/+2
Счетчик здоровья: 11
Пределы: Физический 7(9), Ментальный 6, Социальный 4
Броня: 18
Наборы кубов: Клинки 14, Дубинки 14, Этикет (Корпорации) 9(11), группа умений Огнестрельное Оружие 16, Гимнастика 14, Запугивание 7, Проницательность 11, Безоружный бой 14, Бег 12
Аугментации: Киберглаза [Рейтинг 2, компенсация вспышек, визуальный канал, сумеречное зрение, смартлинк, термографическое зрение], Замена мышц 2, Мышечный тоник 2, Вшитые рефлексы 2
Снаряжение: полная броня и полный шлем (с химической прокладкой и метками Ренраку), комлинк Эрика Элит (Рейтинг Устройства 4)
Оружие:
Арес Альфа [Штурмовая винтовка, Точ. 5(7), Урон 11Ф, БР –2, СЗ/ОЧ/ПА, КО 2, 42 (о)]
Арес Хищник V [Тяжелый пистолет, Точ. 5(7), Урон 8Ф, БР –1, СЗ, КО 2, 15 (о)]
Шоковая дубинка [Дубинки, Точ. 4, Досягаемость 1, Урон 9О (э), БР –5, 10 зарядов]
Нож [Клинки, Точ. 5, Досягаемость -, Урон 7Ф, БР –1]

ОБЛОЖКА
НУ, Я БЫ НЕ ХОТЕЛА ЭТО ПОВТОРЯТЬ
ВСТУПЛЕНИЕ
ОБЗОР МИССИИ
СЦЕНА 1
СЦЕНА 2
СЦЕНА 3
СЦЕНА 4
СЦЕНА 5
СЦЕНА 6
ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ
БЕГОТНЯ
ТЕНЕВОЙ СОСТАВ
ИТОГОВЫЙ ПРОТОКОЛ

СЦЕНА 2:

КОМУ НУЖЕН ПЛАН, ЕСЛИ ЕСТЬ УДАЧА?

ОБЛОЖКА
НУ, Я БЫ НЕ ХОТЕЛА ЭТО ПОВТОРЯТЬ
ВСТУПЛЕНИЕ
ОБЗОР МИССИИ
СЦЕНА 1
СЦЕНА 2
СЦЕНА 3
СЦЕНА 4
СЦЕНА 5
СЦЕНА 6
ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ
БЕГОТНЯ
ТЕНЕВОЙ СОСТАВ
ИТОГОВЫЙ ПРОТОКОЛ

Сканируй это

Мэгги Голдберг узнает о том, что происходит, когда Сара встречается с ее начальником из Мицухамы Ито Такахарой. У нее есть дополнительная информация, которой нет у Сары - Основатель все еще жив и стал токсичным шаманом. Мэгги предлагает помощь бегущим, и связывается с ними с предложением продать ей ценные данные. Она просит их поговорить с Лотаном Мудрым, чтобы узнать о местности на этом клочке старой ЗС.

Так им и скажи

Может быть, это и хорошо, что ваша фиксер вызвонила вас, пока еще было светло. Даже поход за молоком может стать опасным в ЗС после наступления темноты, и, если дела пойдут хорошо, то вы сможете закончить эту работу и успеть насладиться своими кредитами до закрытия баров. Конечно же, именно в этот момент ваш комлинк звонит. Вы не узнаете иконку - воробей с нефритово-зелеными глазами.

"Приветствую", - вежливо произносит женский голос. "Вы меня не знаете, но я думаю, что у нас есть общая знакомая... высокая, светловолосая, в одежде на три размера меньше приличного? Я знаю, что она просила вас сделать, и думаю, что мы сможем помочь друг другу. Вы не хотели бы со мной встретиться?"

За кулисами

Эта сцена должна происходить после того, как бегущие покинули место встречи с Сарой Сребролист и начали первоначальный сбор данных, но до того, как они попадут в саму Зону Сдерживания.

Мэгги встретится с бегущими в любом подходящем месте; если они не смогут определиться с местом, то она предложит тихую прогулку в парке Крикет-Хилл. Она будет одета в длинное пальто с капюшоном, чтобы скрыть свою одежду и затемнить черты лица - это затруднит любые попытки распознавания (штраф -2 куба к любым проверкам Проницательности или Памяти, включающим конкретную идентификацию ее). Она даже не намекнет на своего настоящего работодателя.

Ее босс поручил Мэгги помочь команде в добыче узла, потому что он знает, что информация внутри узла - это не просто доказательство права собственности на недвижимость, но и записи об исследованиях потенциальной вакцины против ФАБ III. Мэгги знает о токсичном шамане, известном как Основатель, живущем в бывшем здании ФРД, и подозревает, что это Пол Роуз. В отличие от Такахары, она знает, что здание находится внутри радиационной зоны от взрыва в Чермаке, и подозревает, что преобразование было вызвано комбинацией вакцины и радиации. Она боится того, что Сребролист или Такахара сделают с данными, когда узнают о них, поэтому она предлагает бегущим 3,000 нюйен (+500 нюйен за каждый чистый успех во встречной проверке Переговоров, но не превышая предложения Сары Сребролист), чтобы те передали узел ей. Она отчаянно пытается не допустить, чтобы результаты исследований попали в руки Сребролист, поэтому она скажет бегущим, что их Джонсон не рассказала им всю историю, и предложит связать их с тем, кто поможет им, если они согласятся на ее предложение. Дайте бегущим пройти вторую проверку Переговоров, если они прислушаются. В крайнем случае Мэгги расскажет им, что на самом деле находится в узле данных и выскажет некоторые из своих подозрений, чтобы разжалобить бегущих.

Если они примут ее предложение, то она расскажет им все, что знает об узле, и направит их к троллю-магу по имени Лотан, который знаком с окрестностями. Он держит магазин талисманов в старом пабе "У Миллера" в Вабаше. Мэгги скажет: "Он немного самоуверен, но он действительно был там и сделал это, так что не принимайте на свой счет. Скажите ему, что вас послала Голдберг - это должно его смягчить".

Если бегущие не принимают предложение Мэгги, она дает им понять, что предложение остается в силе, если они передумают и пожелает им удачи. Она оставит им контактный номер. В соответствии с приказом своего босса помочь команде она убедится в том, чтобы они узнали, что здание ФРД находится достаточно близко к месту взрыва в Чермаке, и что там все еще осталось измеримое излучение. Мэгги также предупредит их, что на эту территорию претендует небольшая, но жестокая банда "Горячие Псы". В знак доброй воли она сообщит, что Лотан может им помочь. Однако она не назовется им сама.

Выжать максимум

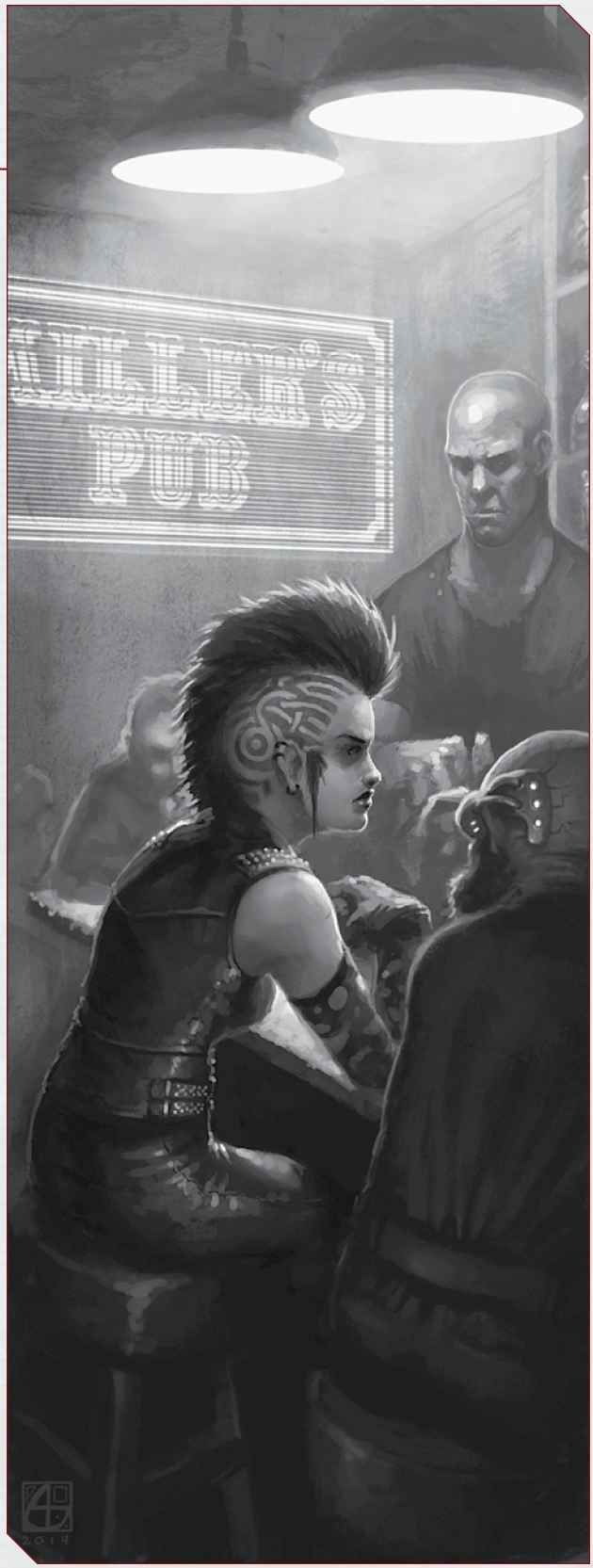
Если нужно добавить проблем, то местная банда может атаковать Мэгги и команду. В качестве альтернативы, две банды могут начать драку за территорию вокруг бегущих. Используйте для членов банды статистику из Сцены 5. Мэгги Голдберг нужно выбраться из сцены в целости и сохранности, так что подыгрывайте ей в любом бою с ее участием, если это необходимо, чтобы позволить ей ускользнуть.

Отладка

Если бегущие начинают драку с Мэгги, она защищается в течение одного Боевого Хода, пока не вмешается команда телохранителей Мицухамы, которые скрытно ожидали вне пределов слышимости. Используйте статистику охраны из Сцены 1. Мэгги нужно выбраться из этой сцены, телохранители должны сделать все необходимое, чтобы она осталась жива.

СЦЕНА 3:

СКРОМНЫЙ? НЕТ, ДАЖЕ НИ РАЗУ



Сканируй это

Лотан Мудрый знает территорию вокруг зоны взрыва, включая здание ФРД. Он очень мало уважает бегущих, предполагая, что все они молодые выскочки, которые не знают, что такое настоящий бег в Городе Ветров. Он сражался с Основателем и утверждает, что победил, но в битве потерял свой старый фок. Он предоставит бегунам любую известную ему информацию, если они согласятся вернуть ему фок.

Так им и скажи

Паб "У Миллера", вероятно, был одной из тех высококлассных "дыр в стене" когда-то, но время, проведенное не на той стороне ЗС, сорвало слово "высококлассный" с описания, словно окровавленный бинт. Прошедшие годы, проведенные в центре фактической зоны боевых действий, закрепили образ дыры в стене, хотя пабу удалось оставаться в гораздо лучшей форме, чем многие другие здания этого района. Мигающая вывеска в ДР - вероятно, из-за ненадежной беспроводной связи - окрашивает название паба в неоновые цвета старой школы.

За усиленной металлической дверью взору открывается внутренняя часть паба, украшенная гладко отполированным деревом и старыми фотографиями, некоторым из которых более ста лет. Внутри несколько завсегдатаев - женщина гот-панк в кожаной байкерской экипировке и цветах банды, обедающая с аугментированным мужчиной-дварфом в комбинезоне; пара мужчин-орков ведут тихую, но горячую дискуссию в кабинке у стены, и мужчина-человек в чистом, но поношенном костюме, молча потягивающий напиток в дальнем конце бара.

В ближнем конце бара стоит особенно крупный и дородный тролль с глубокими морщинами на лице и коротко стриженными седыми волосами. Он поворачивается, чтобы посмотреть, как вы заходите, очевидно оценивая вас, прежде чем снова повернуться к своему стакану.

"Дети", - фыркает он, прежде чем допить остаток напитка одним глотком. "С каждым годом они становятся все моложе и моложе. Ладно, детишки, удивите меня. Расскажите мне, что у вас за работа и как вы сможете сделать ее быстрее, дешевле и тише, чем кто-либо другой. Тогда старый Лотан расскажет вам, в чем вы ошибаетесь и что вам нужно сделать, чтобы действительно пережить собственное невежество".

За кулисами

Человеческая женщина - Бекки 99, но она не будет взаимодействовать с бегущими. Если у кого-то из бегущих есть ее контакт, то она быстро поприветствует

ОБЛОЖКА
НУ, Я БЫ НЕ ХОТЕЛА ЭТО ПОВТОРЯТЬ
ВСТУПЛЕНИЕ
ОБЗОР МИССИИ
СЦЕНА 1
СЦЕНА 2
СЦЕНА 3
СЦЕНА 4
СЦЕНА 5
СЦЕНА 6
ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ
БЕГОТНЯ
ТЕНЕВОЙ СОСТАВ
ИТОГОВЫЙ ПРОТОКОЛ

его и даст понять, что занята. Гном - это Губер. Он окинет взглядом бегущих, но в остальном уделяет им очень мало внимания.

Лотан "Мудрый" - бегущий на пенсии, который знает эту часть ЗС как свои бородавчатые руки. Он содержит магазин талисманов в подвале паба. Мелкий Мел, огромный бармен-человек и по умолчанию владелец здания, позволяет ему иметь тут свое пространство и никогда не переплачивать за еду или выпивку. Его любимая фраза: "Если ты думаешь, что я большой, тебе стоит увидеть моего брата". В обмен на это Лотан помогает хранить безопасность вокруг паба и магазина. Конечно, "безопасность" - понятие относительное в Чикаго. У него эго вдвое больше, чем его физический размер, но он на самом деле заслужил право на это за все его годы. Большинство местных банд и варлордов уважают его или, по крайней мере, не хотят переходить ему дорогу, поэтому они не разрешают своим людям создавать проблемы на его территории.

Лотан знает, где находится здание ФРД. Он не пойдет туда просто так. Он утверждает, что от радиации у него чешутся зубы, но его нежелание приближаться на самом деле в основном связано с Основателем. Эти двое магически противостояли друг другу в течение многих лет. В какой-то момент это вылилось в довольно серьезную астральную дуэль, которая закончилась вничью, когда их действия пробудили гнездо спящих духов тараканов. Они оба пробились на свободу с боем, но Лотан потерял фок (Манипулирование, Мощь 3) и еще не простил Основателю этого.

Он не будет воспринимать бегущих всерьез, если только они не скажут, что отправляются в ФРД, либо не упомянут, что их прислала Мэгги. Если они упоминают ФРД, Лотан начнет ворчать по поводу Основателя и расскажет персонажам сильно приукрашенную версию их боя. Если они упомянут о своей встрече с Мэгги, он спросит: "Вы - та команда, о которой она мне рассказывала? Она милая девочка и все такое, но, черт возьми, у нее паршивый вкус на друзей. Слушайте внимательно, молодежь, потому что вам нужно будет запомнить то, что я скажу. Возможно, вам стоит придвинуть стулья ближе".

В любом случае к этому моменту команда должна узнать, что им предстоит иметь дело с токсичным шаманом. Если Мэгги отправила их, то Лотан расскажет им о банде, живущей в самом здании, и предупредит всех Пробужденных персонажей о счетчике фона, сказав: "Теперь этот шаман называет себя Основателем. Довольно грязная работа. Он либо наполовину сумасшедший, либо упоролся вкрай теми лекарствами, которые попали в его руки. Или же и то, и другое. В любом случае, он уже долгое время отсиживается в этих развалинах и чувствует себя там комфортно и уютно. И под уютом я подразумеваю, что он живет в среде, которая способна покалечить любого нормального заклинателя. Если только вы не хотите привлечь его внимание, очистив то место - а я не думаю, что кто-то из вас достаточно силен, чтобы справиться с этим, и что Основатель будет сидеть сложа руки, допуская это - то вы должны быть готовым к легким магическим нарушениям пока будете находиться там".

Что касается банды, то Лотан весьма пренебрегает угрозой, которую она представляет. "Местная банда забавно известна как Горячие Псы. На самом деле они просто кучка скучающих малышей, которые любят предаваться спорадическому насилию. Типичные кайфующие бандюки. Они получают удовольствие от нападок на других местных жителей, но они далеко не так опасны, как им кажется. Если бы они не присоединились к Основателю, их давно бы сожрала какая-нибудь другая банда - любая другая банда".

Если бегущие остаются достаточно уважительны и не кричат, Лотан упомянет о фоке, который он потерял во время своего последнего крупного сражения с Основателем. Если команда вернет его ему, то он готов обменять на него часть своих товаров (Магические товары Доступностью 12 и менее на общую стоимость 5,000 нюйен + 250 нюйен за каждый чистый успех при проверке Переговоров, максимум 4).

Если команда плохо себя ведет с Лотаном, он желает им, чтобы дверь не ударила их по заднице, когда они будут уходить, и не предлагает им никакой дополнительной информации.

Выжать максимум

В пабе действительно особо нечего нагнетать, потому что никакие банды не станут бедокурить на территории Лотана, другие завсегдатаи не хотят ничего, кроме как заниматься своими делами, а Лотан считает, что бегущие не стоят того, чтобы их сразить.

Отладка

Единственное, что действительно может пойти не так, это если бегущие вступят в драку с Лотаном. Он не станет их убивать, потому что посчитает, что они того стоят. Ему нужно выжить для будущих приключений, поэтому сделайте все, что необходимо, чтобы убедить бегущих, что драться с ним - очень плохая идея. Подчеркните, что ни один из местных варлордов не желает создавать проблемы из-за страха разгневать Лотана. В худшем случае он оглушит команду до потери сознания и выкинет на улицу.

ОБЛОЖКА
НУ, Я БЫ НЕ ХОТЕЛА ЭТО ПОВТОРЯТЬ
ВСТУПЛЕНИЕ
ОБЗОР МИССИИ
СЦЕНА 1
СЦЕНА 2
СЦЕНА 3
СЦЕНА 4
СЦЕНА 5
СЦЕНА 6
ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ
БЕГОТНЯ
ТЕНЕВОЙ СОСТАВ
ИТОГОВЫЙ ПРОТОКОЛ

СЦЕНА 4:

МЫ ПОДСТРЕЛИЛИ КОНОКРАДОВ...

Сканируй это

По пути к зданию ФРД на бегущих нападает банда местных хулиганов, которые хотят сделать себе имя и "погонять" новичков, которые стекаются в город. Бандиты не особенно сильны, но бегущие должны действовать быстро, если они хотят сохранить свое снаряжение - особенно свой транспорт - в целости и сохранности.

Губер видит, как группу пытаются ограбить, и впечатлен тем, как хорошо они с этим справились. Он предлагает помочь бегущим с маршрутом или осуществить любой ремонт, который им может быть необходим, в обмен на несколько обойм патронов. Если бегущие упоминают подробности своего задания, Губер предлагает им снаряжение в обмен на медицинский дрон, который можно найти в здании ФРД.

Так им и скажи

Поездка через ЗС - это долгий и медленный процесс, который становится еще дольше и медленнее из-за разбитого тротуара и обломков. Невозможно набрать приличную скорость на дороге, если вы дорожите подвеской вашего автомобиля.

И тут кажется, что вам придется снизить скорость еще больше, так как впереди две машины блокируют дорогу, а их водители стоят рядом и кричат ругательства друг другу на убогой смеси английского, испанского и ор'зета. Пора осторожно преодолеть еще одно препятствие.

За кулисами

Поскольку бизнес привлекает новые лица в разные части города, некоторые из местных банд начинают раздражаться по поводу бегущих или кого-либо еще, вторгающегося на их территорию. Эта шайка устроила засаду на следующую группу незнакомцев, которые пересекут их территорию. Они не особо опытны, но достаточно умны, чтобы спланировать нападение на группу и ограбить ее.

Четверо бандитов подстерегают в заброшенном здании рядом со сценой ссоры. Они ждут момента, чтобы выскочить из засады, но если бегущие учуют подвох и попытаются развернуться и убежать, то они быстро покажутся. Бандиты хотят сперва замедлить бегущих, а затем они перейдут в наступление, чтобы нанести еще больший урон и, возможно, прикарманить любые ценности, которые могут быть у бегущих.

Бандиты (рейтинг профессионализма 1)

Тел	Лов	Реа	Сил	СВ	Лог	Инт	Хар	Сущ
4	3	3	3	3	2	2	3	6.0

Инициатива: 5 + 1d6
Перемещение: 6/12/+2
Счетчик здоровья: 10
Пределы: Физический 5, Ментальный 3, Социальный 4
Броня: 9
Наборы кубов: Клинки 8, Этикет (Улицы) 5(7), Запугивание 7, Длинноствольное Оружие 8, Проницательность 5, Безоружный Бой 7
Качества: Стойкость
Снаряжение: бронежилет, комлинк Мета Линк (Рейтинг Устройства 1), 1 доза крама
Оружие:
Кольт M23 [Штурмовая винтовка, Точ. 4, Урон 9Ф, БР –2, СЗ/ОЧ/ПА, КО -, 40 (о)]
Нож [Клинки, Досягаемость -, Точ. 5, Урон 5Ф, БР –1]

Количество бандитов равно количеству игроков. Они убегают, если половина или более из них оказываются обезврежены. Бандиты сосредотачивают свой огонь на транспортных средствах персонажей, пробивая шины, прежде чем начать стрелять по окнам, пытаясь попасть в кого-либо внутри самой машины. Однако, как только шины будут спущены, они обратят свое внимание на любого бегущего, который активно стрелял или накладывал на них заклинания прямого урона.

Гном-механик Губер наблюдает за перестрелкой из своего ГАЗ-Уиллис Номад за углом. После того, как бегущие разгоняют гангстеров-выскочек, он подходит к команде (с поднятыми руками, чтобы показать им, что не направляет на них оружие) и говорит: "Полегче, ребята. Я здесь не для того, чтобы огрести проблем. Видел, как вы обошлись с этими тупицами. Возможно, я смогу вам помочь, если вам это нужно".

Губер готов принять пять обойм с обычными боеприпасами (или что-либо с Доступностью 6 или меньше). В качестве альтернативы, он возьмет как минимум 2 обоймы чего-то более экзотического, например бронебойных (доступность 8О или выше, или любые запрещенные боеприпасы) за то, чтобы отбуксировать транспортное средство бегущих в свою мастерскую, которая находится в задней части его рыболовного магазина возле озера, и починить автомобиль, пока он снова не станет пригодным для езды, хотя пулевые отверстия он только залатает, но не станет красить. Если ремонт транспортного средства не требуется, он может предложить указать безопасный маршрут к месту миссии бегущих, хотя ему и не знакомо здание, которое является их целью.

Во время работы он будет вести светскую беседу, расспрашивая бегущих о прошлых работах, местных делах и обо всем, о чем они хотят поговорить. Если они упоминают "Фармацевтику Розовой Долины", то он вылезет из-под их машины и заинтересуется.

ОБЛОЖКА
НУ, Я БЫ НЕ ХОТЕЛА ЭТО ПОВТОРЯТЬ
ВСТУПЛЕНИЕ
ОБЗОР МИССИИ
СЦЕНА 1
СЦЕНА 2
СЦЕНА 3
СЦЕНА 4
СЦЕНА 5
СЦЕНА 6
ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ
БЕГОТНЯ
ТЕНЕВОЙ СОСТАВ
ИТОГОВЫЙ ПРОТОКОЛ

"Розовая Долина, говорите? Я мало что знаю об этом месте - там слишком жарко, а мне не настолько любопытно, если вы понимаете, о чем я - но до меня доходят слухи. Насколько я слышал, там раньше проводились медицинские исследования, и, возможно, еще остались какие-то технологии, которые я смогу пристроить к делу. Или на запчасти пустить, если что. Я вам так скажу, чаммеры - если вы случайно наткнетесь на медицинский дрон, которые, по слухам, у них раньше водились, и принесете его мне, то я смогу снабдить вас некоторым снаряжением".

Губер предлагает команде в общей сложности снаряжение на 5,000 нюйен (Доступность 14 или ниже, без запрещенного, без боеприпасов любого рейтинга) + 250 нюйен за каждый чистый успех в проверке Переговоров (максимум 4) за то, что они принесут ему дрон. Он не уточняет, что дрон должен функционировать.

Выжать максимум

Бегущие должны легко победить в бою. Однако, если все идет слишком легко, количество бандитов может быть увеличено, чтобы вдвое превышать количество игроков. В качестве альтернативы или, если требуется больше сложности, замените статистику этих гангстеров на бандитов из Сцены 5.

Отладка

Если машина команды не повреждена, скорректируйте то, что говорит Губер, и сразу переходите к предложению снаряжения в обмен на медицинского дрона из здания ФРД. Если члены банды побеждают в битве, Губер может впрячься и помочь бегущим. Затем он предложит бегущим помощь с ремонтом, но уже из жалости, а не из уважения.

ОБЛОЖКА
НУ, Я БЫ НЕ ХОТЕЛА ЭТО ПОВТОРЯТЬ
ВСТУПЛЕНИЕ
ОБЗОР МИССИИ
СЦЕНА 1
СЦЕНА 2
СЦЕНА 3
СЦЕНА 4
СЦЕНА 5
СЦЕНА 6
ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ
БЕГОТНЯ
ТЕНЕВОЙ СОСТАВ
ИТОГОВЫЙ ПРОТОКОЛ

ОБЛОЖКА
НУ, Я БЫ НЕ ХОТЕЛА ЭТО ПОВТОРЯТЬ
ВСТУПЛЕНИЕ
ОБЗОР МИССИИ
СЦЕНА 1
СЦЕНА 2
СЦЕНА 3
СЦЕНА 4
СЦЕНА 5
СЦЕНА 6
ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ
БЕГОТНЯ
ТЕНЕВОЙ СОСТАВ
ИТОГОВЫЙ ПРОТОКОЛ

СЦЕНА 5:

ВЗЯТЬ ИХ, РЭЙ!

Сканируй это

Команда входит в здание ФРД и обнаруживает, что местная банда, о которой их предупреждали, сделала развалины здания своим личным клубом. Близость токсичного шамана наделяет внутреннюю часть кратера взрыва счетчиком фона, что еще больше сводит с ума их собственного шамана.

Так им и скажи

Вы видели (или, по крайней мере, слышали) про Обрушенные Могилы - искореженные обломки металла и бетона, которые являют собой все, что осталось от некоторых могучих гордых построек. Это дом только для безумцев и мертвецов. Что ж, этот район ЗС, вероятно, можно было бы считать ее более грязным двоюродным братом. Те немногие люди, которых вы видите тут на улице, отстраняются и смотрят на вас холодными настороженными глазами.

По мере того, как вы приближаетесь к указанному вам адресу, счетчик радиации дает вам понять, что это не лучшее место для житья. Снаружи полуразрушенного здания недостаточно жарко, чтобы причинить вам немедленные повреждения - в конце концов, взрыв случился добрых двадцать лет назад - но от тошнотворного чувства беспокойства избавиться невозможно.

Может быть, дело в самом здании. Ветхая вывеска по-прежнему гласит, что это дом "Фармацевтики Розовой Долины", хотя остальная часть вывески давно разрушилась или была отправлена на металлолом. Южная треть здания - сторона, ближайшая к Чермак-авеню - превратилась в груду обломков. Входная дверь, однако, выходит на Вест-20 и уцелела, как и треть здания вокруг этой двери. Средняя треть здания выглядит сомнительно в плане структурной целостности.

На первый взгляд место кажется безлюдным.

За кулисами

Здание имеет два этажа над землей и один подземный. Задние две трети здания - в основном старые производственные и упаковочные цеха - представляют собой не что иное, как кучу обломков. Небольшая, но очень жестокая банда, известная

как Горячие Псы заключила соглашение с Основателем и заняла надземные части здания. Внутри здания на первом и втором этажах счетчик фона равен 1.

Первый этаж оставлен по большей части пустым, как буферная зона между ними и шаманом. Там они держат постоянного часового, прячущегося за грудой офисной мебели и сломанного оборудования, для охраны двери и наблюдения за шаманом. Его можно обнаружить с помощью успешной проверки Проницательность + Интуиция [Ментальный] (3).

Остальная часть банды проживает в лаборатории на втором этаже. Если часовой сможет предупредить их о бегущих, они займут оборонительные позиции за лабораторными скамьями, обеспечивающими им хорошее укрытие. Тусовщица уже вызвала Духа Воздуха Мощью 4, чтобы скрыть себя и Гончего, а также помочь с контрмагией. Если члены банды будут застигнуты врасплох, то они будут рассредоточены по второму этажу. Если бегущие не поднимутся наверх, а часовой останется один, то они займут оборонительные позиции на первом этаже и будут ждать, пока бегущие вернутся из подвала. Члены банды ни при каких обстоятельствах добровольно не пойдут на нижний уровень.

Членов банды столько же, сколько игроков (не считая Гончего и Тусовщицу). Тусовщица была более чем сведена с ума счетчиком фона, и она будет сосредотачиваться на контрчародействе и других защитных заклинаниях, особенно защищая себя и Гончего. Она будет атаковать, только если посчитает, что сможет сделать это относительно безопасно, и почти всегда колдует безрассудно.

Гончий занимает позицию снайпера и избегает любой конфронтации на близком расстоянии. Если похоже, что Горячие Псы будут побеждены, он попытается заставить Тусовщицу скрыть их обоих, пока они будут сбегать через завалы. Если бегущие поймают его в ловушку, он сделает или скажет все, что сможет, чтобы спасти свою жизнь.

Медицинский дрон, которым интересуется Губер, спрятан под ветхим старым одеялом в угловом офисе, который Гончий объявил своей комнатой. Он скрывает это, чтобы никто из его команды не попытался присвоить дрон, но он не будет продавать его (если только не останется другого выбора), потому что он все еще надеется привлечь хакера, который сможет заставить его работать на них. Дрон не функционирует, но успешная проверка Железо + Логика [Ментальный (2) позволит персонажу заметить, что действительно поврежден лишь источник питания, не считая нескольких вмятин. Пройдя продолжительную проверку Железо + Логика (5, 10 минут), можно запустить дрон вновь, если бегущие готовы пожертвовать источником энергии от одного из своих дронов; в противном случае им потребуется продолжительная проверка Железо + Логика [Ментальный] (8, 10 минут), чтобы подключить его к источнику питания комлинка. Считайте дрон аптечкой с Рейтингом 6 и со встроенным знаниесофтом Первая Помощь 3.

ВЗРЫВ ЧЕРМАКА

Из книги проф. Теда "Бойтесь бомб"

Рано утром 1 октября 2055 года неизвестное лицо или лица применили ядерное оружие на местной электростанции в окрестностях Чермака и Расина. Этот объект был спроектирован для оказания помощи местной электросети во время пиковых нагрузок в связи с высоким потреблением. Причиной сбоя в работе была не секретная корпоративная атомная электростанция или исследовательский центр, как гласят популярные слухи. Насколько можно судить, это место было домом для огромного многовидового улья насекомых, готового выпустить волну новых духов насекомых. Очевидно, ядерный взрыв был направлен на то, чтобы уничтожить их до того, как это случится. Мне не удалось определить, была ли достигнута эта цель благодаря взрыву, но загадочные эффекты, оставленные взрывом, можно легко задокументировать.

Взрыв, казалось бы, нанес на удивление небольшой урон. Свидетельства указывают на то, что у оружия была небольшая мощность, возможно, менее килотонны. Конечно, портативная бомба могла быть достаточно маленькой, чтобы поместиться в стандартный портфель. Несмотря на относительно небольшую мощность бомбы, теоретически взрыв должен был разрушить станцию и большинство незакрепленных конструкций в радиусе трех четвертей километра. Этого не случилось. Взгляните сами - но не подходите ближе, чем на 500 метров. Эффекты взрыва на расстоянии 200 метров от эпицентра напоминают ожидаемые эффекты в радиусе 1000 метров. Воронка отмечает центр взрыва, поэтому я думаю, что мы можем с уверенностью предположить - бомба взорвалась, как и было задумано. Кроме того, пылевидный мусор покрывает область непосредственно вокруг центра взрыва, хотя в большинстве случаев мусор уносится наружу и в сторону от центра. Сам кратер представляет собой загадку; его радиус чуть меньше 100 метров, но он глубокий. Еще никто точно не измерял, но дыра выглядит намного глубже, чем должна быть.

Радиационные эффекты взрыва вызывают еще больше вопросов о том, что же произошло на самом деле. Так называемое ядерное оружие обычно оставляет низкий уровень радиации, так что военные силы могут немедленно занять место взрыва и оставаться в относительной безопасности от радиационного излучения. И в таких случаях взрывы тактического ядерного оружия всегда оставляют измеряемые свидетельства радиации. Но за пределами 150 метров от центра этого взрыва нет ничего, что можно было бы отнести к разнесенным частицам. Однако в пределах 100 метров уровень радиоактивного загрязнения почти соответствует мощности 20-килотонной бомбы.

Что все это значит? Что ж, если бы не радиация, я бы сказал, что взрыв Чермака вообще не был ядерным. Фактически, некий тип магического детонирования кажется единственным правдоподобным объяснением эффектов места. Тем не менее, надежные источники заверили меня, что в Чермаке и Расине произошел именно ядерный взрыв.

Идите и исследуйте сами - только не подходите слишком близко.

ОБЛОЖКА
НУ, Я БЫ НЕ ХОТЕЛА ЭТО ПОВТОРЯТЬ
ВСТУПЛЕНИЕ
ОБЗОР МИССИИ
СЦЕНА 1
СЦЕНА 2
СЦЕНА 3
СЦЕНА 4
СЦЕНА 5
СЦЕНА 6
ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ
БЕГОТНЯ
ТЕНЕВОЙ СОСТАВ
ИТОГОВЫЙ ПРОТОКОЛ

Горячие Псы (рейтинг профессионализма 3)

Тел	Лов	Реа	Сил	СВ	Лог	Инт	Хар	Сущ
4	3	4	3	3	2	3	3	6.0

Инициатива: 7 + 1d6
Перемещение: 6/12/+2
Счетчик здоровья: 10
Пределы: Физический 5, Ментальный 4, Социальный 5
Броня: 12
Наборы кубов: Дубинки 6, Проницательность 6, Пистолеты 7, Бег 6, Безоружный Бой 7
Снаряжение: бронекуртка, контактные линзы (Емкость 2, визуальный канал, смартлинк), 2 дозы джаза, комлинк Ренраку Сенсей (Рейтинг Устройства 3)
Оружие:
Арес Хищник V [Тяжелые пистолеты, Точ. 5(7), Урон 8Ф, БР –1, СЗ, КО -, 15 (о), со смартлинком, обычные боеприпасы 60 шт]
Нож [Клинки, Досягаемость -, Точ. 5, Урон 5Ф, БР –1]

Тусовщица, шаман Горячих Псов

Тел	Лов	Реа	Сил	СВ	Лог	Инт	Хар	Маг	Сущ
4	4	4	3	4	4	3	5	6	5.0

Инициатива: 7 + 1d6
Перемещение: 8/24/+2
Счетчик здоровья (Ф/О): 10/10
Пределы: Физический 5, Ментальный 5, Социальный 7
Качества: Маг (Шаман - Соблазнитель)
Броня: 12
Наборы кубов: Чувствование 8, Автоматы (Пистолет-пулемет) 8(10), Клинки 6, Обман 11(13), группа умений Призывание 9, Контрчародейство 5, Этикет (Улицы) 8(10), Проницательность 9, Чародейство 10(12 - Заклинания Иллюзий)
Заклинания: Обнаружить Жизнь, Исцеление, Свет, Разряд Молнии, Разум Толпы, Фантазм, Физический Барьер, Снаряд Силы, Безмолвие, Оглушающий Снаряд
Снаряжение: бронекуртка, комлинк Ренраку Сенсей (Рейтинг Устройства 1), флуоресцентный зеленый хлыст (Заклинательный Фок, Мощь 2, Боевые)
Оружие:
Арес Крестоносец II [Пистолеты-пулеметы, Точ. 5, Урон 7Ф, СЗ/ОЧ, КО 2, 40 (о), со смартлинком, обычные патроны 80 шт]
Нож [Клинки, Досягаемость -, Точ. 5, Урон 5Ф, БР –1]

Гончий, лидер Горячих Псов

Тел	Лов	Реа	Сил	СВ	Лог	Инт	Хар	Сущ
4	4	4(6)	3	4	3	5	3	5.1

Инициатива: 9(11) + 1d6
Перемещение: 8/24/+2
Счетчик здоровья (Ф/О): 10/10
Пределы: Физический 5(6), Ментальный 5, Социальный 6
Броня: 12
Наборы кубов: Автоматы 10, группа умений Ближний Бой 12, Запугивание 7, Лидерство 8, Проницательность 10, Пистолеты 10
Аугментации: Киберглаза [Рейтинг 2, компенсация вспышек, визуальный канал, сумеречное зрение, смартлинк, термографическое зрение], Усилители реакции 2
Снаряжение: бронекуртка, 2 дозы джаза, комлинк Ренраку Сенсей (Рейтинг Устройства 3)
Оружие:
Арес Хищник V [Тяжелые пистолеты, Точ. 5(7), Урон 8Ф, БР –1, СЗ, КО -, 15 (о), со смартлинком, обычные боеприпасы 60 шт]
Нож [Клинки, Досягаемость -, Точ. 5, Урон 5Ф, БР –1]

Дух Воздуха (Мощь 4)

Тел	Лов	Реа	Сил	СВ	Лог	Инт	Хар	Маг	Гра	Сущ
2	7	8	1	4	4	4	4	2	4	4.0

Инициатива: 12 + 2d6
Счетчик здоровья (Ф/О): 9/10
Наборы кубов: Чувствование 8, Астральный Бой 8, Экзотическое Дистанционное Оружие 11, Проницательность 8, Бег 5, Безоружный Бой 11
Силы: Крушение, Астральная Форма, Сокрытие, Замешательство, Поглощение, Материализация, Передвижение, Разумность, Поиск, Охранитель
Специальное: +10 метров за успех при Спринте

ОБЛОЖКА
НУ, Я БЫ НЕ ХОТЕЛА ЭТО ПОВТОРЯТЬ
ВСТУПЛЕНИЕ
ОБЗОР МИССИИ
СЦЕНА 1
СЦЕНА 2
СЦЕНА 3
СЦЕНА 4
СЦЕНА 5
СЦЕНА 6
ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ
БЕГОТНЯ
ТЕНЕВОЙ СОСТАВ
ИТОГОВЫЙ ПРОТОКОЛ

ОБЛОЖКА
НУ, Я БЫ НЕ ХОТЕЛА ЭТО ПОВТОРЯТЬ
ВСТУПЛЕНИЕ
ОБЗОР МИССИИ
СЦЕНА 1
СЦЕНА 2
СЦЕНА 3
СЦЕНА 4
СЦЕНА 5
СЦЕНА 6
ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ
БЕГОТНЯ
ТЕНЕВОЙ СОСТАВ
ИТОГОВЫЙ ПРОТОКОЛ

Выжать максимум

Это и так должно быть довольно тяжелое сражение, но самый простой способ увеличить сложность - это удвоить количество членов банды и, возможно, добавить второго шамана. Увеличьте Мощь призванного духа до 5 и, при необходимости, добавьте еще одного связанного духа Мощью 5, чтобы помочь с Истощением Тусовщице и другому шаману.

Отладка

Эта сцена представляет собой довольно простой бой. Бегущие могут пойти ва-банк или попытаться избежать драки - как пожелают.

СЦЕНА 6:

ТЫ ПРАВДА СЧИТАЕШЬ ЭТО ХОРОШЕЙ ИДЕЕЙ?

Сканируй это

Бегущие пробираются на подземный уровень здания ФРД, где раньше находились старые исследовательские лаборатории. Пол Вэлли, ныне токсичный шаман, известный как Основатель, обитает здесь и продолжает свои исследования.

Так им и скажи

Пока вы спускаетесь, на лестничной клетке становится жутко тихо. Мерцающий свет отбрасывает странные, почти живые тени. Неравномерные тепловые следы внутри стен оказывают такое же влияние на термографическое зрение. Всепроникающее мерзкое чувство - тошнота и яд - которое вы почувствовали, когда впервые ступили в двери этого разрушенного здания, становится тем сильнее, чем дальше вы спускаетесь. Это слишком необычное ощущение, чтобы быть вызванным каким-либо остаточным излучением, и слишком всепроникающее, чтобы быть просто тревогой.

Из темноты сквозь тишину тихо разносится скрипучий голос. "Две вещи безграничны: Вселенная и человеческая глупость; и я не уверен насчет Вселенной. Знаете, кто это сказал?". Голос тихо хихикает. "Не думаю, что знаете - и это доказывает утверждение. Если вы продолжите свой путь, то лишь докажете, насколько бесконечна человеческая - или в данном случае метачеловеческая - глупость. Сделайте умный выбор и уходите сейчас же".

За кулисами

Это цитата Альберта Эйнштейна.

Основатель провел последние двадцать лет, буквально живя в этой исследовательской лаборатории и офисах, а еще двадцать лет до этого называл их своим домом, так что он определенно будет иметь преимущество в битве. Он всегда будет перемещаться, чтобы иметь хотя бы частичное укрытие среди лабораторных столов, столов и стен. Также на всем нижнем уровне действует счетчик фона 2 с аспектом токсичного домена.

Основатель не будет атаковать сразу, предпочитая попытаться убедить команду оставить его в покое. Он очень хорошо говорит и остается вежливым, даже если бегущие прибегают к пошлости и угрозам. Он продолжает указывать на глупость их пребывания в его маленьком царстве. Например, если бегущие вежливо отказываются уходить, он скажет: "Вы кажетесь порядочными людьми. Терпеть не могу убивать таких". Если бегущие настойчивы, то он попытается запугать их, чтобы они сдались.

Он установит Физический Барьер Мощью 6 у подножия лестницы, как только заметит их спуск, не позволяя бегущим войти в подвал. У него также есть связанный Химический Дух Мощью 6, и он поддерживает на себе Ускорение Рефлексов (что отражено в характеристиках). Он использует Маскировку, так что он виден как герметический маг с Магией 3.

Понимая, что бегущие не сдадутся и не уйдут, он кричит: "Никакого насилия, джентльмены, никакого насилия, умоляю вас! Пожалейте мебель!" и делает все возможное, чтобы убить всех, кого не сможет прогнать. Дух скрывает и себя, и Основателя, затем сосредотачивается на том, чтобы прогнать бегущих и отвлечь их Ужасом, Замешательством и Влиянием. Он не применяет свое Врожденное Заклинание, пока его не атакуют непосредственно. Основатель пытается убить бегущих как можно быстрее, стараясь сперва уничтожить Пробужденных персонажей.

Узел, который ищет команда, заперт в бронированом шкафу в офисе Основателя. Проверка Проницательность + Интуиция [Ментальный] (3) позволит персонажам заметить, что этот шкаф отличается от любого другого в офисе или лаборатории. Успешная проверка Железо + Логика [Ментальный] (4) откроет шкаф. Сервер здесь работает, но весь его беспроводной функционал отключен, так что декеру или риггеру буквально придется подключиться, чтобы взломать его. Сервер имеет Рейтинг Устройства 4 с опциями Просмотра, Редактирования и Шифрования. Если участники расшифровывают файлы, они находят корпоративные финансовые документы, которых будет более чем достаточно, чтобы доказать, что здание принадлежит "Фармацевтике Розовой Долины". В узле также содержатся записи об исследованиях вакцины ФАБ III, а также экспериментальные записи, в которых подробно описываются попытки Основателя определить условия, превратившие его в токсичного шамана, с конечной целью экспериментального воссоздания их. Проверка Медицины или другой схожей науки, например, Химии, с порогом 5 позволит персонажу понять, что образцы вакцины варьируются от неэффективных до смертельно опасных. Основатель не смог воспроизвести условия, которые вызвали его собственное преобразование, и убил многих несчастных подопытных, доведя многих других до безумия. Тусовщица, шаман-соблазнитель из Горячих Псов, еще мало пострадала от его экспериментов.

Фок, который потерял Лотан - это браслет из бусинок троллиного размера, который Основатель привязал к себе и носит на плече.

ОБЛОЖКА
НУ, Я БЫ НЕ ХОТЕЛА ЭТО ПОВТОРЯТЬ
ВСТУПЛЕНИЕ
ОБЗОР МИССИИ
СЦЕНА 1
СЦЕНА 2
СЦЕНА 3
СЦЕНА 4
СЦЕНА 5
СЦЕНА 6
ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ
БЕГОТНЯ
ТЕНЕВОЙ СОСТАВ
ИТОГОВЫЙ ПРОТОКОЛ

Основатель (Пол Вэлли)

Тел	Лов	Реа	Сил	СВ	Лог	Инт	Хар	Маг	Гра	Сущ
6	6	6	5	5	5	5	6	3	12	6.0

Инициатива: 17 + 4d6
Счетчик здоровья (Ф/О): 11/11
Пределы: Физический 8, Ментальный 7, Социальный 8
Качества: Маг (Токсичный Шаман), Сосредоточенная Концентрация 6
Броня: 12
Наборы кубов: Чувствование 8, Автоматы (Пистолеты-пулеметы) 10(12), Клинки 6, группа умений Призывание 10, Контрчародейство 7, Этикет (Улицы) 8(10), Запугивание 12, Проницательность 9, Чародейство 12
Степень инициации: 2
Метамагия: Маскировка, Экранирование
Заклинания: Обнаружить Жизнь, Свет, Физический Барьер, Шар Маны, Оглушающий Разряд, Безмолвие, Ускорение Рефлексов, Волна Кислоты, Поток Кислоты, Жуки, Влияние, Маска
Снаряжение: бронекуртка, комлинк Гермес Икона (Рейтинг Устройства 5), Заклинательный Фок (Боевые) (Мощь 3)
Связанные духи: Химический Дух (Мощь 6)
Оружие:
Арес Крестоносец II [Пистолеты-пулеметы, Точ. 5, Урон 7Ф, СЗ/ОЧ, КО 2, 40 (о), с обычными боеприпасами 120 шт]
Нож [Клинки, Досягаемость -, Точ. 5, Урон 6Ф, БР –1]

Химический Дух (Мощь 6)

B	A	R	S	W	L	I	C	M	EDG	ESS
7	6	8	4	6	6	7	6	6	3	6

Инициатива: 14 + 2d6
Счетчик здоровья (Ф/О): 12/11
Наборы кубов: Чувствование 13, Астральный Бой 12, Проницательность 13, Чародейство 12, Безоружный Бой 12
Силы: Крушение, Астральная Форма, Сокрытие, Замешательство, Усиленные Чувства (Сумеречное зрение, Термографическое зрение), Ужас, Охранитель, Влияние, Врожденное Заклинание (Поток Кислоты), Материализация, Разумность, Поиск

Выжать максимум

Если уровень насилия необходимо увеличить, дайте Основателю второго связанного духа, чтобы он помог ему с Истощением, и пусть шаман безрассудно колдует заклинания массового урона (Волна Кислоты и Шар Маны).

Отладка

Эта сцена представляет собой простой бой. Если бегущие не смогут открыть шкаф, в котором находится сервер, позвольте им найти ключ от него на теле Основателя.

ОБЛОЖКА
НУ, Я БЫ НЕ ХОТЕЛА ЭТО ПОВТОРЯТЬ
ВСТУПЛЕНИЕ
ОБЗОР МИССИИ
СЦЕНА 1
СЦЕНА 2
СЦЕНА 3
СЦЕНА 4
СЦЕНА 5
СЦЕНА 6
ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ
БЕГОТНЯ
ТЕНЕВОЙ СОСТАВ
ИТОГОВЫЙ ПРОТОКОЛ

ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ

ОБЛОЖКА
НУ, Я БЫ НЕ ХОТЕЛА ЭТО ПОВТОРЯТЬ
ВСТУПЛЕНИЕ
ОБЗОР МИССИИ
СЦЕНА 1
СЦЕНА 2
СЦЕНА 3
СЦЕНА 4
СЦЕНА 5
СЦЕНА 6
ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ
БЕГОТНЯ
ТЕНЕВОЙ СОСТАВ
ИТОГОВЫЙ ПРОТОКОЛ

Деньги

- 5,000 нюйен каждому бегущему, плюс 500 нюйен за каждый чистый успех при проверке Переговоров (максимум 5 успехов) за возвращение неповрежденного узла Саре Сребролист. Она заплатит только половину, если сервер будет поврежден (но подлежит ремонту) или если к данным был осуществлен доступ. Она также заплатит лишь половину, если ей передадут все данные (включая все записи исследований), но не сам сервер.
- 3,000 нюйен плюс 500 нюйен за каждый чистый успех при проверке Переговоров (максимум не превышает предложения Сары Сребролист) за доставку неповрежденного узла Мэгги Голдберг.

Карма

- 1 - выжил в миссии
- 1 - узел доставлен Саре Сребролист
- 1 - узел доставлен Мэгги Голдберг
- 1 - медицинский дрон доставлен Губеру
- 1 - фок возвращен Лотану
- 1 - побеждены Горячие Псы
- 1 - побежден Основатель

Дополнительные от 1 до 3 баллов Кармы могут быть присуждены за хороший отыгрыш, чувство юмора, твердое понимание правил, поддержание приключения и действия или какое-либо особенно проницательное действие. Игроки должны их честно заработать, а все 3 очка должны быть присуждены только самым лучшим игрокам. Максимальная награда за приключение для персонажей - 9.

Награда Мастера Игры

При проведении этого приключения вы можете считать Миссию "сыгранной" своим личным персонажем в Shadowrun Missions. Вы можете выбрать эту опцию только при первом проведении этой Миссии и применить получившийся результат, соответствующий тому, с которым эту Миссию прошла команда игроков.

Вы не можете дождаться "лучшей" попытки, чтобы получить свою награду. Здесь учитывается объективный рейтинг, поэтому, пожалуйста, не искажайте приключение, помогая игрокам получить бонусные награды, чтобы вы сами их тоже получили.

Вы получите перечисленное далее фиксированное количество кармы и нюен, независимо от того, как отыграли игроки. В качестве других результатов, которые вы отслеживаете в Итоговом Протоколе (выполненные задачи, полученные контакты и репутация и т. д.), возьмите средний результат вашей группы. То есть, если четверо из шести игроков заработали одно очко Огласки, вы тоже его получите. Если же только двое из пяти заработают +1 Лояльность с контактом, то вы не получите эту +1 Лояльность.

Полученная Карма: 6

Полученные нюйены: 7,000¥

Репутация

Во время приключения бегущие могут выполнять действия, которые повысят их Уважение Улиц, Огласку или Общественную Осведомленность (стр. 372, SR5). Помимо конкретных случаев в сценариях, перечисленных ниже, Мастерам Игры следует учитывать действия персонажей на протяжении всей игры и при необходимости выдавать дополнительные очки. Если игрок зарабатывает Общественную Осведомленность или Огласку, не бойтесь давать ему дополнительные очки.

- +1 Уважение Улиц за возвращение фока Лотана
- +1 Уважение Улиц за победу над Основателем
- +1 к Огласке за драку в пабе "У Миллера"
- +1 к Огласке за доставку узла Мэгги вместо Сары

Контакты

Успешное достижение целей или выполнение действий, перечисленных ниже, принесет персонажам определенные контакты с Лояльностью 1, и вам следует выдать им соответствующие Контактные Листы, включенные в эту Миссию. Если у персонажа уже есть этот контакт, то он получает +1 к Лояльности этого контакта (максимум 4).

Персонажи могут взаимодействовать с НИП, не указанными в Миссии, и могут получать контакты этих НИП с Лояльностью 1. Они также могут задействовать не связанные с Миссией контакты, которые у них уже есть или которые они вписали при создании персонажа, и получить + 1 к Лояльности этих контактов, при максимуме в 4. МИ не следует относиться к этому легкомысленно, и игрокам надлежит заработать эти контакты, приложив все усилия, чтобы произвести впечатление на НИП, предлагая услуги или платя им намного больше стандартных расценок на информацию или услуги.

Сара Сребролист: за доставку целого узла Саре, не трогая данные, бегущие получат контакт Сребролист с Лояльностью 1 или +1 к ее Лояльности, если ее контакт уже у них был (до максимума Лояльности 4).

Мэгги Голдберг: за доставку целого узла Мэгги бегущие получат контакт Мэгги с Лояльностью 1 или +1 к ее Лояльности, если ее контакт уже у них был (до максимума Лояльности 4).

Губер: за доставку медицинского дрона Губеру бегущие получат контакт Губера с Лояльностью 1 или +1 к его Лояльности, если его контакт уже у них был (до максимума Лояльности 4).

Лотан Мудрый: за возвращение фока Лотану бегущие получат контакт Лотана с Лояльностью 1 или +1 к его Лояльности, если его контакт уже у них был (до максимума Лояльности 4).

БЕГОТНЯ

Когда персонажи использует контакт, совершите проверку Связи +Связи контакта. Результат этой проверки определяет, сколько уровней информации знает контакт по вопросу (примените к этой проверке модификаторы набора кубов в зависимости от отношения контакта к предмету обсуждения). Затем персонаж совершает проверку Харизма + Этикет + рейтинг Лояльности. Результат показывает, сколько уровней информации по этой теме контакт открывает бесплатно (вплоть до общего количества успехов, набранных контактом по этой теме). Если контакт знает больше, то дополнительная информация требует оплаты в 200 нюйен.

Если персонажи проработали все свои контакты, но им по-прежнему не хватает важной информации, они могут попросить кого-нибудь разузнать. Если они это сделают, совершите за контакт продолжительную проверку Связи + Связи (20 минут). Дополнительная информация доступна за цену в 750 нюйен.

Поиск Данных также может использоваться для сбора информации по нижеследующим таблицам. Персонажи могут совершать продолжительные проверки Логика + Поиск Данных, уменьшая набор кубов на 1 за каждый последующий бросок.

Фартацевтика Розовой Долины

У кого спросить: корпоративные эксперты, профессиональные медики, историки

Контакты	Поиск Данных	Информация
0	0	"Разве это не причудливое название новой версии блисса?"
1	3	"Это фармацевтическая компания. Раньше у них была штаб-квартира здесь, в Чикаго".
2	6	"Их старое сследовательское здание было разрушено взрывом Чермака в 1955 году".
3	10	"Парень, который основал компанию - Пол Роуз? Он был внутри, когда взорвалась ядерная бомба. Здание частично сохранилось, но оно находилось как раз в зоне активной радиации".
4	18	"Какая-то банда захватила то, что осталось от здания. Одна из них - пальцекрут. Какой-то шаман - настоящая горячая штучка".
5	—	"Ходят слухи, что старый основатель компании все еще там, и атмосфера этого места превратила его в нечто ужасное".

Паб "У Миллера"

У кого спросить: бармены, маги, местные бегущие, гурманы

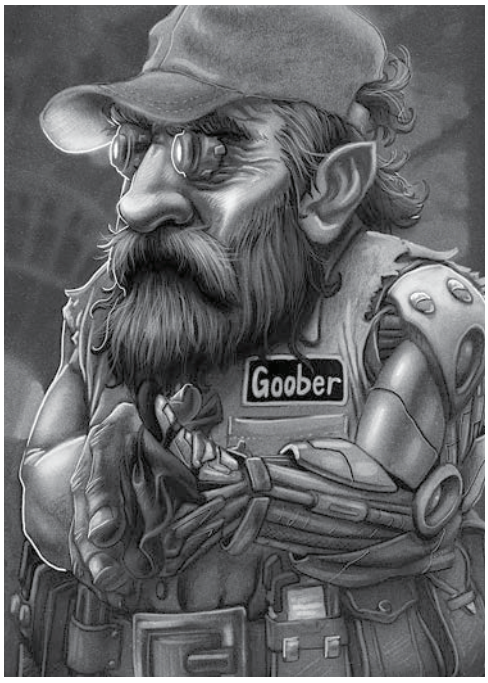
Контакты	Поиск Данных	Информация
0	0	"Похоже, бар содержит некто по имени Миллер".
1	2	"Это олдскульное место в Вабаше. Приличная закуска, приличная выпивка и даже на чистых тарелках!"
2	4	"Им управляет чаммер по имени Мелкий Мел. Он человек, но настолько большой, что я готов биться об заклад, что его дедушка был сасквотчем или типа того!"
3	6	"Какой-то старый тролль-шаман держит в подвале магазин талисманов".
4	8	"Тролля зовут Лотан Мудрый. Он знает свое дело, но самый высокомерный засранец, который когда-либо открывал рот в этом городе".
5	12	"Лотан - бегущий в отставке с давних времен. Не позволяй его седым волосам вводить тебя в заблуждение - он по-прежнему очень хорош".

Горячие Псы

У кого спросить: законники, гангстеры, обитатели Зоны Сдерживания

Контакты	Поиск Данных	Информация
0	0	"Хотдоги? Уже время обеда?"
1	3	"Банда из ЗС. Примерно такие же психи, как и все остальные".
2	6	"Их отличает то, что их штаб выше среднего - находится в старом здании корпорации".
3	10	"Их лидер стойкий парень, но настоящая опасность - его девушка. Она неплохо управляется с маной".
4	14	"Банда довольно жестко защищает свою территорию, но и не собирается расширяться. По какой-то причине они опасаются переезжать со своего этажа в другие части здания".

ОБЛОЖКА
НУ, Я БЫ НЕ ХОТЕЛА ЭТО ПОВТОРЯТЬ
ВСТУПЛЕНИЕ
ОБЗОР МИССИИ
СЦЕНА 1
СЦЕНА 2
СЦЕНА 3
СЦЕНА 4
СЦЕНА 5
СЦЕНА 6
ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ
БЕГОТНЯ
ТЕНЕВОЙ СОСТАВ
ИТОГОВЫЙ ПРОТОКОЛ



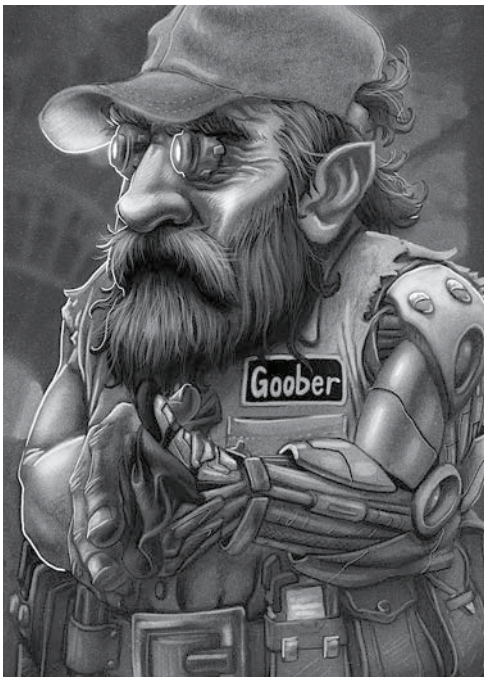
Губер - гном-оружейник, работающий за пределами Зоны вдоль набережной. У него есть магазин приманок и снастей ("Снасти Губера"), в котором он работает, и также оборудована небольшая мастерская за ним, где он ремонтирует практически любое оборудование (оружие, автомобили, техника). У него много связей, но он мало кому доверяет. Он пережил Город Жуков и с тех пор имеет психологическую травму. Он твердо верит в принцип спроса и предложения.

ГУБЕР
Оружейник Мужчина Гном

Рейтинг Связей: 4

Лояльность:

Ключевые умения: группа умений Электроника, группа умений Инженерия, Пилотирование.
Знания: ремонт брони, область Чикаго, гномское порно, ремонт огнестрельного оружия, местные банды, местные бегущие в тени, убежища, ремонт транспортных средств.
Полезен в: оружие, броня, транспорт, слухи, информация



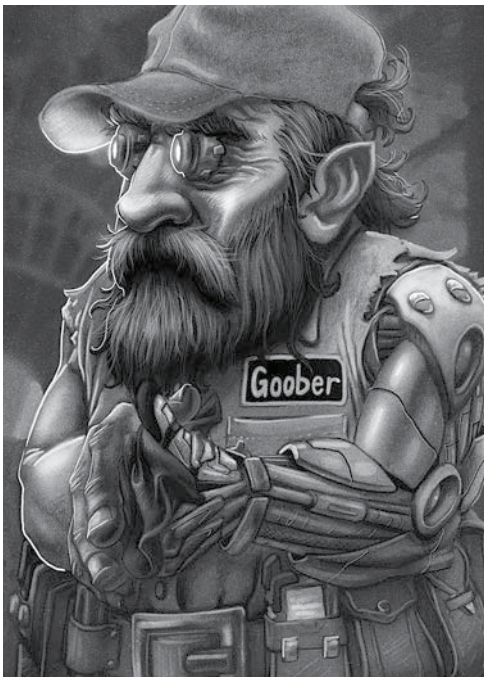
Губер - гном-оружейник, работающий за пределами Зоны вдоль набережной. У него есть магазин приманок и снастей ("Снасти Губера"), в котором он работает, и также оборудована небольшая мастерская за ним, где он ремонтирует практически любое оборудование (оружие, автомобили, техника). У него много связей, но он мало кому доверяет. Он пережил Город Жуков и с тех пор имеет психологическую травму. Он твердо верит в принцип спроса и предложения.

ГУБЕР
Оружейник Мужчина Гном

Рейтинг Связей: 4

Лояльность:

Ключевые умения: группа умений Электроника, группа умений Инженерия, Пилотирование.
Знания: ремонт брони, область Чикаго, гномское порно, ремонт огнестрельного оружия, местные банды, местные бегущие в тени, убежища, ремонт транспортных средств.
Полезен в: оружие, броня, транспорт, слухи, информация



Губер - гном-оружейник, работающий за пределами Зоны вдоль набережной. У него есть магазин приманок и снастей ("Снасти Губера"), в котором он работает, и также оборудована небольшая мастерская за ним, где он ремонтирует практически любое оборудование (оружие, автомобили, техника). У него много связей, но он мало кому доверяет. Он пережил Город Жуков и с тех пор имеет психологическую травму. Он твердо верит в принцип спроса и предложения.

ГУБЕР
Оружейник Мужчина Гном

Рейтинг Связей: 4

Лояльность:

Ключевые умения: группа умений Электроника, группа умений Инженерия, Пилотирование.
Знания: ремонт брони, область Чикаго, гномское порно, ремонт огнестрельного оружия, местные банды, местные бегущие в тени, убежища, ремонт транспортных средств.
Полезен в: оружие, броня, транспорт, слухи, информация

Лотан Мудрый бегал в тенях Сиэтла в течение многих лет, его расцвет пришелся на середину 60-х, когда его наставлял уличная легенда Келлан Кольт, с которым он вместе работал. Он считает себя мистическим гением, и придерживается этого мнения с огромной уверенностью и высокомерием, считая себя экспертом во всех областях магии и теории магии. Его самомнение может быть несколько необоснованным, но нельзя отрицать, что он много знает о магии. Пару лет назад он переехал в Чикаго и открыл магазин талисманов под названием "Самый мудрый тролль".

ЛОТАН МУДРЫЙ
Талисмонгер Мужчина Тролль

Рейтинг Связей: 4

Лояльность:

Ключевые умения: группа умений Призывание, группа умений Зачарование, Инструктаж, группа умений Чародейство.

Знания: классическое искусство, классическая музыка, эльфийские вина, история, теория магии, магические артефакты, теория духов, ретро автомобили.

Полезен в: магическое снаряжение, магическая информация

Лотан Мудрый бегал в тенях Сиэтла в течение многих лет, его расцвет пришелся на середину 60-х, когда его наставлял уличная легенда Келлан Кольт, с которым он вместе работал. Он считает себя мистическим гением, и придерживается этого мнения с огромной уверенностью и высокомерием, считая себя экспертом во всех областях магии и теории магии. Его самомнение может быть несколько необоснованным, но нельзя отрицать, что он много знает о магии. Пару лет назад он переехал в Чикаго и открыл магазин талисманов под названием "Самый мудрый тролль".

ЛОТАН МУДРЫЙ
Талисмонгер Мужчина Тролль

Рейтинг Связей: 4

Лояльность:

Ключевые умения: группа умений Призывание, группа умений Зачарование, Инструктаж, группа умений Чародейство.

Знания: классическое искусство, классическая музыка, эльфийские вина, история, теория магии, магические артефакты, теория духов, ретро автомобили.

Полезен в: магическое снаряжение, магическая информация

Лотан Мудрый бегал в тенях Сиэтла в течение многих лет, его расцвет пришелся на середину 60-х, когда его наставлял уличная легенда Келлан Кольт, с которым он вместе работал. Он считает себя мистическим гением, и придерживается этого мнения с огромной уверенностью и высокомерием, считая себя экспертом во всех областях магии и теории магии. Его самомнение может быть несколько необоснованным, но нельзя отрицать, что он много знает о магии. Пару лет назад он переехал в Чикаго и открыл магазин талисманов под названием "Самый мудрый тролль".

ЛОТАН МУДРЫЙ
Талисмонгер Мужчина Тролль

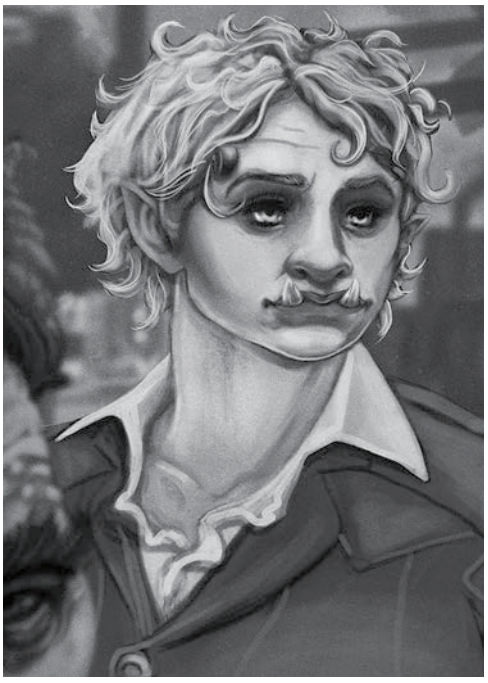
Рейтинг Связей: 4

Лояльность:

Ключевые умения: группа умений Призывание, группа умений Зачарование, Инструктаж, группа умений Чародейство.

Знания: классическое искусство, классическая музыка, эльфийские вина, история, теория магии, магические артефакты, теория духов, ретро автомобили.

Полезен в: магическое снаряжение, магическая информация



Мэгги - женщина-орк, помощница операционного директора Мицухамы в Чикаго Ито Такахары. Она действует как связующее звено между Мицухамой и бегущими. Она выросла в Орочьем Подполье и сама была бегущей, когда была помоложе, поэтому она им симпатизирует. Она до некоторой степени верна Мицухаме, но осознает, что будучи женщиной-орком ее возможности карьерного роста в компании ограничены. Она привязана к Такахаре и не будет подвергать опасности свое положение, но в другом случае будет помогать бегущим, насколько это возможно.

МЭГГИ ГОЛДБЕРГ
Мисс Джонсон из Мицухамы
Женщина Орк

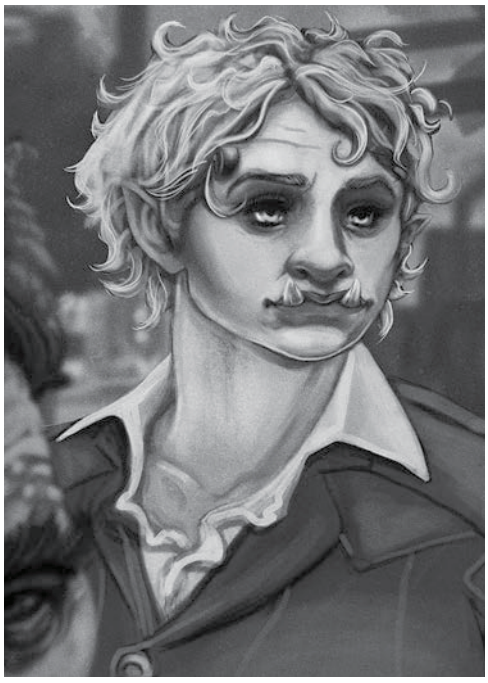
Рейтинг Связей: 4

Лояльность:

Ключевые умения: Компьютеры, Этикет, Переговоры

Знания: область Чикаго, корпоративные финансы, корпоративные слухи (Мицухама), корпоративная безопасность (Мицухама), психология, область Сиэтла (Орочье Подполье), новейшие технологии

Полезна в: работа, корпоративная информация, снаряжение



Мэгги - женщина-орк, помощница операционного директора Мицухамы в Чикаго Ито Такахары. Она действует как связующее звено между Мицухамой и бегущими. Она выросла в Орочьем Подполье и сама была бегущей, когда была помоложе, поэтому она им симпатизирует. Она до некоторой степени верна Мицухаме, но осознает, что будучи женщиной-орком ее возможности карьерного роста в компании ограничены. Она привязана к Такахаре и не будет подвергать опасности свое положение, но в другом случае будет помогать бегущим, насколько это возможно.

МЭГГИ ГОЛДБЕРГ
Мисс Джонсон из Мицухамы
Женщина Орк

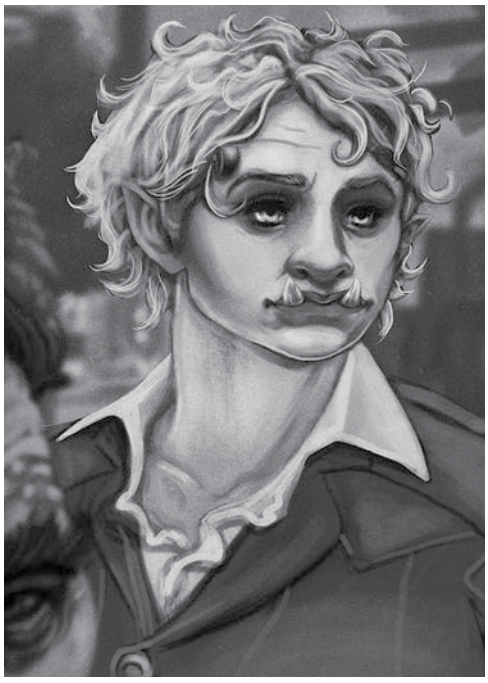
Рейтинг Связей: 4

Лояльность:

Ключевые умения: Компьютеры, Этикет, Переговоры

Знания: область Чикаго, корпоративные финансы, корпоративные слухи (Мицухама), корпоративная безопасность (Мицухама), психология, область Сиэтла (Орочье Подполье), новейшие технологии

Полезна в: работа, корпоративная информация, снаряжение



Мэгги - женщина-орк, помощница операционного директора Мицухамы в Чикаго Ито Такахары. Она действует как связующее звено между Мицухамой и бегущими. Она выросла в Орочьем Подполье и сама была бегущей, когда была помоложе, поэтому она им симпатизирует. Она до некоторой степени верна Мицухаме, но осознает, что будучи женщиной-орком ее возможности карьерного роста в компании ограничены. Она привязана к Такахаре и не будет подвергать опасности свое положение, но в другом случае будет помогать бегущим, насколько это возможно.

МЭГГИ ГОЛДБЕРГ
Мисс Джонсон из Мицухамы
Женщина Орк

Рейтинг Связей: 4

Лояльность:

Ключевые умения: Компьютеры, Этикет, Переговоры

Знания: область Чикаго, корпоративные финансы, корпоративные слухи (Мицухама), корпоративная безопасность (Мицухама), психология, область Сиэтла (Орочье Подполье), новейшие технологии

Полезна в: работа, корпоративная информация, снаряжение

Сара Сребролист - красивая и умная эльфийская представительница Ренраку в Чикаго. Она недавно перебралась сюда из Тир Таирнгир, взяв на себя операции, которые Ренраку в значительной степени забросили во время Города Жуков. В связи с призывом губернатора вернуть центр Чикаго Сара стремится не только вернуть утраченную собственность Ренраку, но и захватить как можно больше земли. Она может быть казаться безмозглой куклой, но любой, кто недооценит ее, пожалеет об этом.

САРА СРЕБРОЛИСТ
Мисс Джонсон из Ренраку
Женщина Эльф

Рейтинг Связей: 5

Лояльность:

Ключевые умения: группа умений Атлетика, Обман (Соблазнение), группа умений Влияние, Пистолеты

Знания: область Чикаго, корпоративные финансы, корпоративная политика (Ренраку), корпоративные слухи, корпоративная безопасность (Ренраку), психология (Манипулирование)

Полезна в: информация, работа

Сара Сребролист - красивая и умная эльфийская представительница Ренраку в Чикаго. Она недавно перебралась сюда из Тир Таирнгир, взяв на себя операции, которые Ренраку в значительной степени забросили во время Города Жуков. В связи с призывом губернатора вернуть центр Чикаго Сара стремится не только вернуть утраченную собственность Ренраку, но и захватить как можно больше земли. Она может быть казаться безмозглой куклой, но любой, кто недооценит ее, пожалеет об этом.

САРА СРЕБРОЛИСТ
Мисс Джонсон из Ренраку
Женщина Эльф

Рейтинг Связей: 5

Лояльность:

Ключевые умения: группа умений Атлетика, Обман (Соблазнение), группа умений Влияние, Пистолеты

Знания: область Чикаго, корпоративные финансы, корпоративная политика (Ренраку), корпоративные слухи, корпоративная безопасность (Ренраку), психология (Манипулирование)

Полезна в: информация, работа

Сара Сребролист - красивая и умная эльфийская представительница Ренраку в Чикаго. Она недавно перебралась сюда из Тир Таирнгир, взяв на себя операции, которые Ренраку в значительной степени забросили во время Города Жуков. В связи с призывом губернатора вернуть центр Чикаго Сара стремится не только вернуть утраченную собственность Ренраку, но и захватить как можно больше земли. Она может быть казаться безмозглой куклой, но любой, кто недооценит ее, пожалеет об этом.

САРА СРЕБРОЛИСТ
Мисс Джонсон из Ренраку
Женщина Эльф

Рейтинг Связей: 5

Лояльность:

Ключевые умения: группа умений Атлетика, Обман (Соблазнение), группа умений Влияние, Пистолеты

Знания: область Чикаго, корпоративные финансы, корпоративная политика (Ренраку), корпоративные слухи, корпоративная безопасность (Ренраку), психология (Манипулирование)

Полезна в: информация, работа

ИТОГОВЫЙ ПРОТОКОЛ

SHADOWRUN

ИГРОК _____ ДАТА / /

ПЕРСОНАЖ _____ ЛОКАЦИЯ _____

ЛИЧНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

SRM 05-03: ДЕЛА МИНУВШИХ ДНЕЙ
После небольшого обмена любезностями Мисс Джонсон рассказывает о некоторых потенциально прибыльных ценных данных. Большой вопрос в том, действительно ли это все, что она о них знает. Еще больший вопрос - так ли все с ними просто. И самый большой вопрос - кому вы их в итоге отдадите?

ОБЗОР

- ◯ Узел доставлен Саре Сребролист
- ◯ Узел доставлен Мэгги Голдберг
- ◯ Губер получил свою новую игрушку
- ◯ Возвращен утерянный фок Лотана
- ◯ Побеждены Горячие Псы
- ◯ Побежден Основатель

ИТОГИ МИССИИ

Имена

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

ЧЛЕНЫ КОМАНДЫ

Развитие персонажа | Стоимость в Карме

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

РАЗВИТИЕ

Было _____
Заработано _____
Потрачено _____
Осталось _____
Итого потрачено _____

КАРМА

Уважение Улиц _____

Огласка _____

Общественная Осведомленность _____

РЕПУТАЦИЯ

- ◯ Сара Сребролист
- ◯ Мэгги Голдберг
- ◯ Губер
- ◯ Лотан Мудрый

КОНТАКТЫ/ОСОБЫЕ ПРЕДМЕТЫ/ЗАПИСИ

Было _____ ¥
Заработано _____ ¥
Потрачено _____ ¥
Осталось _____ ¥

НЮЙЕНЫ

Имя Мастера Игры

_____

Подпись Мастера Игры

_____

ПОДТВЕРЖДЕНИЕ